M94046.237XGF

AGB-B4ZP-EUR

GAME BOY ADVANCE™

MEGAMAN ZERO 4

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI

CAPCOM®

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

CONTENTS

2 The Road to Ruin!
3 Characters
6 Default Controls
7 Cool Moves
8 Sub Weapons
10 Getting Into the Game
12 Action Screen
13 Map Screen
14 Sub Screen
16 Chip Equip Screen
18 Elf Equip Screen
20 Special Items
21 Option Mode
22 Results
23 Saving Your Game
24 Bosses

THE ROAD TO RUIN!

Zero and his friends have abandoned Resistance Base and are driving cross-country in a huge bus. They're off on an extended road trip to help humans and Reploids scattered across the wild.

Suddenly, Zero and his friends drive into an unexpected emergency! A caravan of humans is under attack by a gang of Reploids! After saving the caravan, Zero and his troops get the story from Neige, a journalist riding with the caravan.

Neo Arcadia has been disastrously transformed at the hands of the evil scientist Doctor Weil, she tells them. Once humankind's Utopia, Neo Arcadia lost its leader during an attack led by Zero, and has now fallen under Weil's complete control. Instead of protecting humans, Weil has ordered that any Maverick — human or Reploid — will be marked for extermination!

The caravan left Neo Arcadia to escape Weil's iron rule. It were bound for an all-human settlement said to be located at Ground Zero when it was ambushed by Reploids . . . .

Have Zero and company met their match?

CHARACTERS

ZERO

One of the Maverick Hunters who fought alongside X in the Maverick Wars. Zero was found by Ciel in his sealed slumber in the underground research facilities. He now helps the persecuted Resistance fight back against Neo Arcadia.

WEIL

Expelled from Neo Arcadia 100 years ago, this genius scientist is an expert in the technology of creating Reploids. He now has total control over Neo Arcadia.

NEIGE

A dedicated journalist who devoted herself to trying to convince humans and Reploids about the foolishness and futility of war. She is now helping lead a group of humans who have fled Neo Arcadia to a safe settlement.

CIEL

A young scientist who had been researching Reploids and Cyber Elves in Neo Arcadia. Ciel left Resistance Base to travel with Zero and help save humans and Reploids scattered across the land.

CRAFT

This Neo Arcadian battle Reploid was impressed with Neige's superior intellect when she interviewed him for her paper.

ALOUETTE

Devoted to Ciel, this Resistance Reploid is in charge of raising Elves.

CERVEAU

This engineer works on developing new weapons for Zero, and has invented a method for creating new Chips from collected parts.

HIRONDELLE

Expert Intelligence crew member, Hirondelle's original job was flying around the world collecting information. Working with the Resistance, Hirondelle's top priority is still intelligence gathering.

CARAVAN

Led by Neige, these humans have fled Neo Arcadia.

DEFAULT CONTROLS

START
- Start game (skip movie)
- Open Sub Screen

SELECT
- Drop stolen weapon

+CONTROL PAD
- Move cursor on menus
- ⬅/➡ Move Zero
- ⬆/⬇ Move up/down Lift grips
- ⬆ Talk/Enter doorways Hang down

A BUTTON - JUMP
- Confirm on menus
- Jump

B BUTTON - MAIN WEAPON
- Cancel on menus
- Attack/Grab
- Use Sub Weapon (hold down R Button and press B Button)

L BUTTON - DASH
- Dash
- View Cyber Elves Screen from Sub Screen
- Return to Sub Screen from Chip Equip and Elf Equip Screens

R BUTTON - SUB WEAPON
- Use Sub Weapon (hold down R Button and press B Button)
- View Chip Equip Screen from Sub Screen
- View Option screen from Chip Equip and Elf Equip Screens

COOL MOVES

ATTACK
Press the B Button (default) to attack with your current weapon. Hold down the button briefly then release for a Charge Attack.

JUMP
Press the A Button (default) to jump. Hold it down longer to get more air. Press the +Control Pad ⬅/➡ to aim your jump.

DASH
Press the L Button (default) or the +Control Pad ⬅/➡ twice rapidly for a short sprint.

WALL KICK
When you're close to a wall, press the A Button (default) and the +Control Pad simultaneously in the direction of the wall for a wall kick!

LIFT/GRAB
Press the +Control Pad ⬆ during a jump to grab onto the lift handle. Press ⬆/⬇ to move up and down. Press the A Button (default) to let go and drop down.

MEGA HINTS
- Press the L Button during a jump or wall kick to travel even farther.
- In places where you can jump to higher levels, press the A Button (default) and the +Control Pad simultaneously to drop down.
- You'll get more weapons and moves as you get farther into the game!

SUB WEAPONS

BUSTER SHOT

What it lacks in punch it makes up for in distance! Based on an older model of the hand-held weapon used by the Resistance, it has been upgraded with the Z-Saber hilt as its magazine. Charge it up for a more powerful shot!

Z-SABER

Zero inherited this beam-sword from Cyber Elf X during his century-long sleep in the underground research facilities. The Z-Saber is for close-quarters combat only, so keeping the correct distance from the enemy at all times is crucial. More powerful than the Buster Shot, the Z-Saber can also perform Combo Moves and Charge Attacks.

ZERO KNUCKLE (NEW!)

Cerveau envisioned a powerful new multi-use weapon and created The Zero Knuckle. Different from standard weapons, this allows Zero to insert Chips directly into his hand to boost his strength. Use it to punch enemies, steal their weapons, and more! Charge it up for more powerful attacks.

SPEAR

BOMB

LASER GUN

SABER

SHIELD

STEAL THEIR WEAPONS!

If you use the Knuckle to finish off normal enemies, you can steal their weapons right out of their hands. (There may be weapons you cannot steal, and weapons that you can steal even before you finish the enemy off.) Some "steal-able" weapons have limited ammunition or low resistance to breakage, and cannot be used while Zero is hanging down. To drop a stolen weapon, press SELECT (default) or choose DROP from the Sub Screen.

GETTING INTO THE GAME

MAIN MENU

At the Title screen, press START to open the Main Menu. Use the +Control Pad to highlight your option choice, and then press START or the A Button to confirm.

- **NEW GAME** – Start a brand new game. You can then choose either the EASY or NORMAL difficulty level.
- **LOAD GAME** – From the Save File menu that opens, select one of your saved games. You'll resume the game from the point where you left off.
- **DATA BASE** – This features information on all enemies you encountered and people you talked to so far in the game.
- **MINI-GAMES** – When you accomplish certain things in the game, new Mini-games are unlocked that you can access from this menu.

ACTION SCREEN

▼ Weapons stolen from enemies with Zero Knuckle appear as icons and show the number of remaining uses.

MAP SCREEN

▼ The Weather Status frame stops flashing when the weather is clear.
▼▼ Markers turn gray when the mission has been completed.

SUB SCREEN

Press START to open the Sub Screen. Press the +Control Pad ⬆/⬇ to cycle through the items. To access Options Mode, press the L Button twice. Here's what's on the Sub Screen:

1. REMAINING LIVES
2. ZERO'S LEVEL S (highest), A, B, C, D, E or F (lowest)
3. ZERO'S ENERGY LEVEL (use Cyber Elves to reach max value)
4. TOTAL PLAY TIME
5. YOUR CODE NAME based on your performance
6. E-CRYSTALS
7. MAIN WEAPON• (press A Button then +Control Pad ⬅/➡ to cycle through Buster Shot, Z-Saber and Zero Knuckle)
8. SUB WEAPON• (press A Button then +Control Pad ⬅/➡ to cycle through your Sub Weapons)
9. SUB TANK ENERGY (press A Button to use)
10. CHIP EQUIP SCREEN (press R Button to view)
11. CYBER ELF SCREEN (press L Button to view)
12. ESCAPE HATCH (press A Button to use; available in cleared stages only)
13. EX SKILLS ON/OFF•• (only one type of Buster EX Skill is available at any one time; all types of Saber EX Skills are available at any one time)
14. MESSAGE WINDOW gives information on selected item

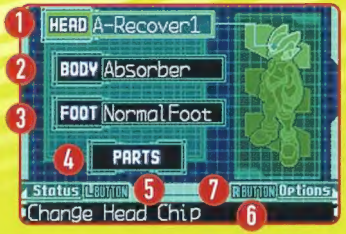
• CHANGING WEAPONS – When you select a different weapon, you can choose to discard your current weapon (A Button) or change weapons without discarding it (B Button).

•• EX SKILLS – If a Boss character has good compatibility with the weather in an Area, that Boss can attack you with special EX Attacks. Defeat the Boss and gain the EX Skill for yourself! (NORMAL difficulty level only)

CHIP EQUIP SCREEN

Use this menu to equip Chips made by Cerveau.

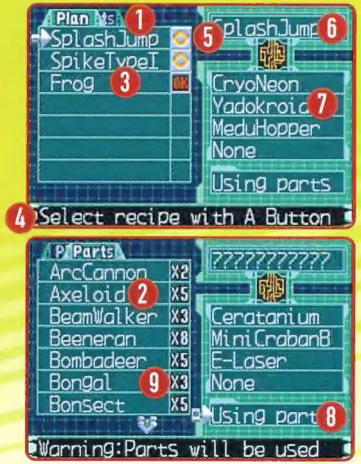
1 HEAD CHIPS
2 BODY CHIPS
3 LEG/FOOT CHIPS
4 CURRENT PARTS (press A Button to view list)
5 SUB SCREEN (press L Button to return to the Sub Screen)
6 MESSAGE WINDOW (view information on selected item)
7 OPTIONS SCREEN (press R Button to access)



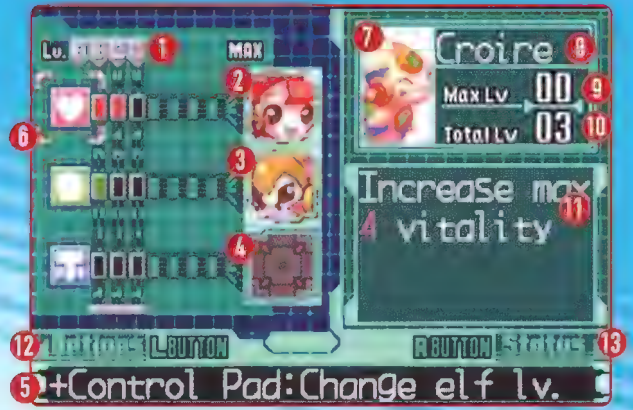
MAKING CHIPS

By talking to Cerveau, you can assemble parts you collected to create various kinds of Chips. You can make Chips either by combining parts specified in a "recipe," or by combining parts without a recipe to invent your own combinations.

1 PLAN/PARTS TABS (press +Control Pad ⬅/➡ to switch between tabs)
2 ITEMS (use +Control Pad to select)
3 CHIP NAME produced by current recipe or freeform combination
4 MESSAGE WINDOW shows information on selected item
5 CHIP ICON shows which Chips can be created; changes to OK if Chip is already made
6 COMPLETED CHIP NAME (when creating chips from a recipe, the name will be displayed)
7 PARTS (when you're using a recipe, parts not yet selected appear in red)
8 CREATE CHIP (press A Button to create Chip with listed parts; not available if more parts are needed)
9 NUMBER OF CURRENT PARTS (up to 9 of each part)



ELF EQUIP SCREEN



Cyber Elves are programs created to provide you with backup. You get Cyber Elves from Alouette during the game. A new type of Elf in this game can be transformed into a Nurse, Animal or Hacker Elf. Here's what's on the Elf Equip Screen.

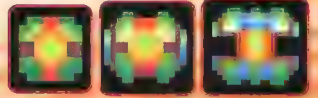
1. **ELF'S CURRENT LEVEL** – (you can copy Elf skills within the level but you need Alouette's help plus E-Crystals to raise the Elf's level)
2. **NURSE ELF ICON** – Nurse Elves restore Zero's energy, drop recovery items, etc.
3. **ANIMAL ELF ICON** – Animal Elves enhance mobility, assist in attack/defense, etc.
4. **HACKER ELF ICON** – Hacker Elves add to attack power, increase speed at which items appear, and so on)
5. **MESSAGE WINDOW** shows information on selected item
6. **CHANGE ELF** (press +Control Pad ⬅/➡ to change, you can copy the Elf within range of current level)
7. **CURRENT ELF** – Image changes as level increases
8. **CURRENT ELF NAME**
9. **MAX LEVEL** – Level increases as you defeat Bosses, as long as level is within Total Level, you can use it without losing points.
10. **TOTAL LEVEL** – Total level of 3 copied Elves.
11. **ELF ABILITIES** of currently selected Elf. Elf Management Screen appears when you're talking to Alouette
12. **OPTIONS SCREEN** (press L Button to access)
13. **SUB SCREEN** (press R Button to return to the Sub Screen)

LEVELING UP ELVES

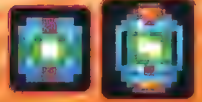
Alouette can help you make your Elves stronger. Give them E. Crystals to raise their levels and unlock new powers to use. (NORMAL difficulty level only)

SPECIAL ITEMS

Find items by defeating enemies and carefully searching the stages.



LIFE ENERGY — Collect this to restore energy. Small ones restore 4 units, big ones 8 units, and super ones restore all your energy. Collecting Life Energy when your energy is full and you have room in your Sub Tank puts the collected energy straight into the Sub Tank.



E-CRYSTALS (EC) — This substance is the energy that keeps Reploids running. Use these to level up Cyber Elves. Small ones are worth 4 and large are worth 8.

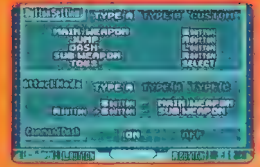
[illegible] — Increases Zero's remaining lives by 1, up to a maximum of 9.

[illegible] — Allows you to store reserve energy. Using one restores Zero's energy. Find these or trade certain items for them.

[illegible] — Collect and combine these to create Chips. Some appear when you defeat enemies; others are hidden in secret locations.

OPTIONS MODE

During play, press [illegible] to open the Sub Screen and access either the Chip Equip or Elf Equip Screen. Then press either the [illegible] or [illegible] twice to open the Options Screen. In Option Mode you can change the button configuration, Sub Weapon Attack Mode and Command Dash.



- [illegible] — Select [illegible] or [illegible] where you can configure your own settings.
- [illegible] — Select a type:
  - [illegible] — Hold down the Sub Weapon button and press the Main Weapon button to fire.
  - [illegible] — Press the Sub Weapon button alone to fire.
  - [illegible] — Tap the Sub Weapon button to toggle the Main Weapon button between Main Weapon and Sub Weapon.
- COMMAND DASH — Turn ON or OFF by pressing the +Control Pad ⬅⬅ or ➡➡.

RESULTS

When you beat the Boss and clear the mission, a Results Screen opens.
You get scores and a Code Name based on your performance.
The more points, the faster your level increases.

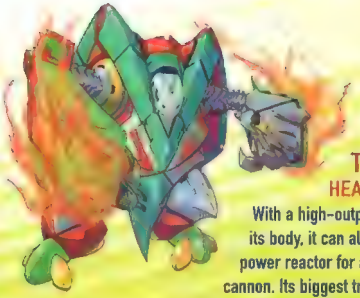
- **MISSION** – Overall performance (0–20 points)
- **CLEARTIME** – How fast you beat the stage (0–20 points)
- **DAMAGE** – How much damage you incurred (0–20 points)
- **ENEMY COUNT** – How many enemies you defeated (1–15 points)
- **RETRIES** – Number of Retries used; the fewer the better (0–15 points)
- **WEATHER LEVEL** – You get points for defeating one of the 8 Warriors in various weather conditions.
  10 points for areas where weather cannot be changed, 10 points for difficult weather; 0 points for easy weather
- **ELF** – Points are added if Capacity Level subtracted from Total Level results in a positive value
- **TOTAL** – Total of all points in the categories above
- **AVERAGE** – Average total of all missions cleared so far
- **LEVEL** – Calculated from average mission clear points
- **CODENAME** – Your ranking based on weapons used and actions taken during the mission
  (in the first mission, your Code Name is Hunter)

SAVING YOUR GAME

Talk to Ciel in the bus to save your game. Select **SAVE DATA** and press the **A Button**. Then answer Ciel's question by selecting **YES**. Your current progress and button configuration will be saved. You can save up to five games before having to overwrite old save data.

WARNING! Don't turn off the power or remove the Game Pak while saving, or your data will be lost.

BOSSES



THE FIERY TORTOISE
HEAT GENBLEM

With a high-output energy reactor inside its body, it can also double as a power reactor for an energy cannon. Its biggest trait is its high mobility and agility that somehow defy its huge body size.

THE WINGED LANCE
PEGASOLTA ECLAIR

Formerly used to manage large-scale weather-controlling flying units, this Reploid has plenty of self confidence with a snobby personality to boot.

THE MISTRESS OF THE FOREST
NOBLE MANDRAGO

Controlling man-made forests, this Reploid steals all energy. It is capable of regeneration using nanomachines, and excels in controlling Mechaniroids from remote locations.

THE ARCTIC WOLF
FENRI LUNAEDGE

Military commander during the Elf Wars, he is back in action thanks to Weil's handiwork, dishing out attacks at super-sonic speeds.

THE SEDUCTIVE BUTTERFLY
SOL TITANION

Reploid responsible for operating experimental mini-sun used for weather manipulation. Her superficial way of speaking masks her ability to unleash massive flame attacks.

THE HORNED BEAST
MINO MAGNUS

Utilizing electro-magnetic fields in both shoulders to create temporary polarity, he can draw things closer or force them away at will. Extremely powerful, with very poor energy efficiency.

THE TERROR FROM THE DEEP
TECH KRAKEN

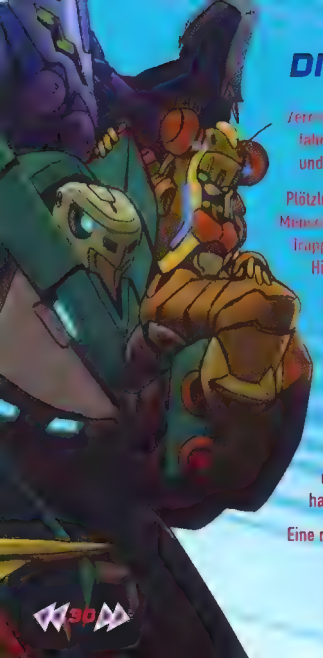
[illegible] to hide in the shadows and take opponents by surprise [illegible] underwater base.

THE ROOSTER MASTERMIND
POPLA COCAPETRI

[illegible]

INHALT

30 Die Straße ins Verderben
31 Die Figuren
34 Standardsteuerung
35 Coole Moves
36 Zweitwaffen
38 Spielstart
40 Spielbildschirm
41 Kartenbildschirm
42 Unterbildschirm
44 Chipbildschirm
46 Elfenbildschirm
48 Spezialgegenstände
49 Optionsmodus
50 Ergebnisse
51 Speichern
52 Bosse



DIE STRASSE INS VERDERBEN

Zero und seine Freunde haben den Stützpunkt des Widerstands verlassen und fahren mit einem großen Bus über das Land. Ihre Mission ist es, den Menschen und Reploiden zu helfen, die in der Wildnis verteilt sind.

Plötzlich platzen Zero und seine Freunde mitten in eine Krise: Eine Menschenkarawane wird von einer Bande Reploiden angegriffen! Zero und sein Trupp retten die Karawane, die Journalistin Neige informiert sie über den Hintergrund des Überfalls.

Unter dem bösen Doctor Weil nahm das Leben in Neo Arcadia eine katastrophale Wende. Einst verkörperte es das Ideal der Menschheit, doch ein Angriff durch Zero kostet es seinen Anführer. So konnte Weil die Macht an sich reißen. Anstatt die Menschen zu schützen, hat Weil befohlen, dass jeder Maverick – ob Mensch oder Reploide – zu exterminieren sei.

Die Karawane hat Neo Arcadia verlassen, um Weils unerbittlicher Herrschaft zu entkommen. Sie ist auf der Suche nach einer rein menschlichen Siedlung, die sich in der Nähe von Ground Zero befunden haben soll, als es von Reploiden überfallen wurde ...

Eine neue Herausforderung für Zero und seine Kameraden!

DIE FIGUREN

ZERO

Zero ist einer der Maverick-Jäger, die in den Maverick-Kriegen an der Seite von X gekämpft haben. Er wurde von [illegible] geweckt. Nun [illegible] gegen Neo Arcadia.

WEIL

Weil ist ein Experte der Reploidentechnik. Er wurde vor 100 Jahren aus Neo Arcadia vertrieben, jetzt hat er die Macht über die Stadt.

NEIGE

Neige ist eine engagierte Journalistin, die es sich zum Ziel gesetzt hat, Menschen und Reploiden von der Torheit und Sinnlosigkeit des Krieges zu überzeugen. Sie führt eine Gruppe von Menschen, die aus Neo Arcadia geflohen ist, zu einer sicheren Siedlung.

CIEL

Ciel ist eine junge Wissenschaftlerin, die in Neo Arcadia in der Reploiden- und Cyberelfenforschung tätig war. Sie hat den Stützpunkt des Widerstands verlassen, um Zero bei der Rettung von Menschen und Reploiden zu helfen, die über das Land verstreut sind.

[illegible]

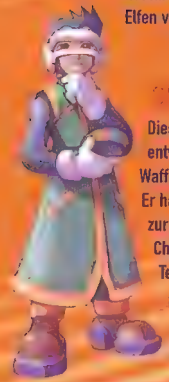
Dieser Kampfreploide aus Neo Arcadia war von Neiges ausgeprägtem Verstand begeistert, als sie ihn für ihre Zeitung interviewte.

ALOUETTE

Diese Widerstandsreploidin ist für das Aufziehen von Elfen verantwortlich und untersteht Ciel.

[illegible]

Dieser Ingenieur entwickelt neue Waffen für Zero. Er hat ein Verfahren zur Herstellung neuer Chips aus gesammelten Teilen entwickelt.



KARAWANE

Unter Führung von Neige sind diese Menschen aus Neo Arcadia geflohen.

HIRONDELLE

Als Mitglied des Expert-Intelligence-Teams war Hirondelle ursprünglich weltweit auf der Suche nach Informationen. Auch ihre Arbeit für den Widerstand besteht vor allem aus dem Beschaffen von Informationen.

STANDARDSTEUERUNG

START
- Spiel starten (Film überspringen)
- Unterbildschirm aufrufen

SELECT
- Gestohlene Waffe ablegen

STEUERKREUZ
- Cursor bewegen (in Menüs)
- ⬅/➡ Zero bewegen
- ⬆ / ⬇ Nach oben/unten bewegen
  An Haken festhalten
- ⬆ 1Sprechen/Türen betreten
  Hangeln

A-KNOPF – SPRUNG
- Bestätigen (in Menüs)
- Springen

B-KNOPF – HAUPTWAFFE
- Abbrechen (in Menüs)
- Angreifen
  (mit Hauptwaffe) /Greifen
- Zweitwaffe verwenden
  (R-Taste gedrückt halten und B-Knopf drücken)

L-TASTE – SPRINT
- Sprinten
- Elfenbildschirm aus dem Unterbildschirm heraus aufrufen
- Vom Chip- oder Elfenbildschirm zum Unterbildschirm zurückkehren

R-TASTE – ZWEITWAFFE
- Zweitwaffe verwenden (R-Taste gedrückt halten und B-Knopf drücken)
- Chipbildschirm aus dem Unterbildschirm heraus aufrufen
- Optionsbildschirm aus Chip- oder Elfenbildschirm heraus öffnen

COOLE MOVES

ANGREIFEN
Durch Drücken des **B-Knopfes (Standard)** greifst du mit deiner Hauptwaffe an. Wenn du den Knopf kurz gedrückt hältst und dann loslässt, führst du einen Ladeangriff aus

SPRINGEN
Durch Drücken des **A-Knopfes (Standard)** springst du. Wenn du ihn länger gedrückt hältst, springst du höher. Durch Drücken des **Steuerkreuzes** ⬅/➡ 3kannst du den Sprung lenken.

SPRINTEN
Durch doppeltes Drücken der **L-Taste (Standard)** oder des **Steuerkreuzes** ⬅/➡ führst du einen Sprint aus

WAND/MAUER EINTRETEN
Wenn du vor einer Wand oder Mauer stehst, kannst du durch Drücken des **A-Knopfes** (Standard) und gleichzeitiges Drücken des **Steuerkreuzes** in Richtung der Wand/Mauer einen Tritt gegen die Wand/Mauer ausführen.

AN HAKEN FESTHALTEN
Drücke beim Springen das **Steuerkreuz** ⬆, um dich an einem Haken festzuhalten. **Drücke** ⬆ / ⬇, um nach oben/unten zu klettern. Mit dem **A-Knopf (Standard)** lässt du los und springst wieder ab.

MEGA-TIPPS
- **Wenn du bei einem Sprung oder dem Eintreten einer Wand die L-Taste drückst, erhöhst du die Reichweite.**
- **Drücke den A-Knopf (Standard) und das Steuerkreuz gleichzeitig, um von höheren Ebenen hinunter zu springen.**
- **Im Spielverlauf erhältst du weitere Waffen und Moves!**

ZWEITWAFFEN

BUSTER SHOT

Was dieser Waffe an Durchschlagskraft fehlt, macht sie mit ihrer Reichweite wieder wett! Sie ist einem älteren Modell der Handwaffe des Widerstands nachempfunden und wurde nun mit dem Z-Säbelkorb als Magazin verbessert. Lade sie auf, um einen kräftigeren Schuss abzufeuern!

Z-SABER (Z-SÄBEL)

Zero hat dieses Laserschwert während seines jahrhundertelangen Tiefschlafs in den unterirdischen Labors von Cyber Elf X geerbt. Der Z-Säbel ist nur für Nahkämpfe geeignet. Die Einhaltung des richtigen Abstands zum Gegner ist daher sehr wichtig. Der Z-Säbel ist durchschlagskräftiger als die Buster Shot. Außerdem kannst du mit ihr auch Kombos und Ladeangriffe ausführen.

ZERO-KNUCKLE (Z-FAUST) — NEU!

Cerveaus Vision einer starken neuen Mehrzweckwaffe hat zur Entwicklung der Zero-Faust geführt. Anders als bei herkömmlichen Waffen setzt Zero Chips direkt in seine Hand ein und optimiert so seine Kraft. Dadurch kannst du Gegner schlagen, ihnen ihre Waffen stehlen und anderes anstellen. Lade sie auf, um einen noch kräftigeren Angriff zu landen!

SPEER

BOMBE

LASERKANONE

SÄBEL

SCHILD

WAFFEN STEHLEN

Wenn du mit der Z-Faust normale Gegner erledigst, kannst du ihnen ihre Waffen direkt aus beim Hangeln reißen. (Einige Waffen lassen sich gar nicht stehlen, andere hingegen schon vor dem Erledigen eines Gegners.) Einige „stehlbare" Waffen haben nur begrenzte Munition oder einen geringen Bruchwiderstand und können von Zero nicht beim Hangeln benutzt werden. Zum Ablegen einer gestohlenen Waffe drückst du SELECT (Standard) oder wählst auf dem Unterbildschirm DROP (ABLEGEN) aus.

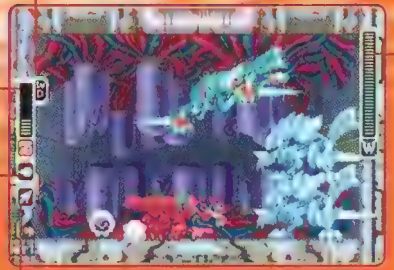
SPIELSTART

HAUPTMENÜ

Drücke auf dem Titelbildschirm START um das Hauptmenu zu öffnen. Mit dem Steuerkreuz markierst du die gewünschte Option und mit START oder dem AKnopf bestätigst du deine Auswahl.

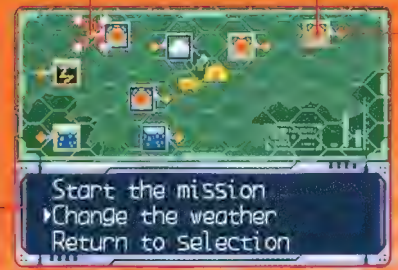
- **NEW GAME** (NEUES SPIEL): Ein neues Spiel starten. Du kannst als Schwierigkeitsgrad entweder **EASY** (EINFACH) oder **NORMAL** einstellen.
- **LOAD GAME** (SPIEL LADEN): Wähle ein gespeichertes Spiel aus dem Menu SAVE FILE (Datei speichern) aus. Das Spiel wird dort fortgesetzt, wo du aufgehört hast.
- **DATA BASE** (DATENBANK): Über diese Funktion kannst du nicht nur Informationen zu allen Feinden abrufen, denen du bisher begegnet bist sondern auch zu allen Personen, mit denen du gesprochen hast.
- **MINI-GAMES** (MINISPIELE): Durch das Erfüllen bestimmter Aufgaben im Spiel werden neue Minispiele freigeschaltet, die du über diesen Menüpunkt aufrufen kannst.

SPIELBILDSCHIRM



▾ Waffen, die du Gegnern mit der Zero-Faust abgenommen hast, werden als Symbole zusammen mit der Anzahl der noch möglichen Einsätze angezeigt.

KARTENBILDSCHIRM



▾ Der Rahmen um das Wetterfeld hört auf zu blinken, sobald sich das Wetter verbessert.
▾▾ Abgeschlossene Missionen werden durch graue Markierungen angezeigt.

UNTERBILDSCHIRM

Mit **START** öffnest du den Unterbildschirm. Mit dem **Steuerkreuz** ⬆/⬇ 2schaltest du durch die Wahlmöglichkeiten. Durch doppeltes Drücken der **L-Taste** schaltest du in den Optionsmodus um. Der Unterbildschirm enthält die folgenden Informationen:

1 **VERBLEIBENDE LEBEN**
2 **ZEROS LEVEL:** S (hochster), A, B, C, D, E oder F (niedrigster)
3 **ZEROS ENERGIE** (mit Cyberelfen erreichst du den maximalen Wert)
4 **SPIELZEIT INSGESAMT**
5 **DEIN CODENAME** richtet sich nach deiner Leistung
6 **E-KRISTALLE**
7 **HAUPTWAFFE•** (erst den **A-Knopf** drücken, dann das **Steuerkreuz** ⬅/➡, um zwischen Buster Shot, Z-Säbel und Zero-Faust umzuschalten)
8 **ZWEITWAFFE•** (erst den **A-Knopf** drücken, dann das **Steuerkreuz** ⬅/➡ um zwischen den Zweitwaffen umzuschalten)
9 **SUBTANK-ENERGIE** (zur Verwendung **A-Knopf** drücken)
10 **CHIPBILDSCHIRM** (zum Aufrufen **R-Taste** drücken)
11 **NOTAUSSTIEG** (zum Aufrufen **L-Taste** drücken)
12 **BOCCAPORTO DI FUGA** (zum Aussteigen **A-Knopf** drücken, nur in abgeschlossenen Levels möglich)
13 **EX-FÄHIGKEITEN EIN/AUS••** (nur jeweils eine Buster-Ex-Fähigkeit kann ausgeführt werden; alle Arten von Säbel-Ex-Fähigkeiten sind jederzeit verfügbar)
14 **NACHRICHTENFENSTER** (Informationen zum ausgewählten Gegenstand)

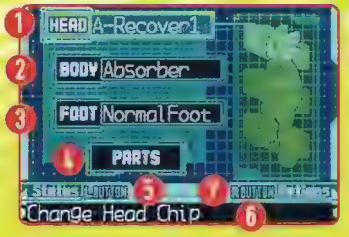
• **WAFFEN WECHSELN** — Wenn du eine andere Waffe auswählst, kannst du die aktuelle Waffe mit dem AKnopf wegwerfen oder mit dem B-Knopf gegen eine andere Waffe austauschen (ohne sie wegzuwerfen).

•• **EX-FÄHIGKEITEN** — Wenn ein Bossgegner mit dem Wetter eines Bereichs kompatibel ist, kann er dich mit besonderen Ex-Fähigkeiten angreifen. Wenn du den Boss erledigst, kannst du dir seine Ex-Fähigkeit aneignen. (Dies gilt nur für den Schwierigkeitsgrad NORMAL.)

CHIPBILDSCHIRM

Über dieses Menü kannst du deine Figuren mit Cerveaus Chips ausstatten.

1 CHIPS IM KOPF
2 CHIPS IM KÖRPER
3 CHIPS IN BEIN/FUSS
4 MITGEFÜHRTE TEILE (zum Aufrufen einer Liste A-Knopf drücken)
5 UNTERBILDSCHIRM (zum Zurückkehren auf den Unterbildschirm L-Taste drücken)
6 NACHRICHTENFENSTER (Informationen zum ausgewählten Gegenstand)
7 OPTIONSBILDSCHIRM (zum Aufrufen R-Taste drücken)

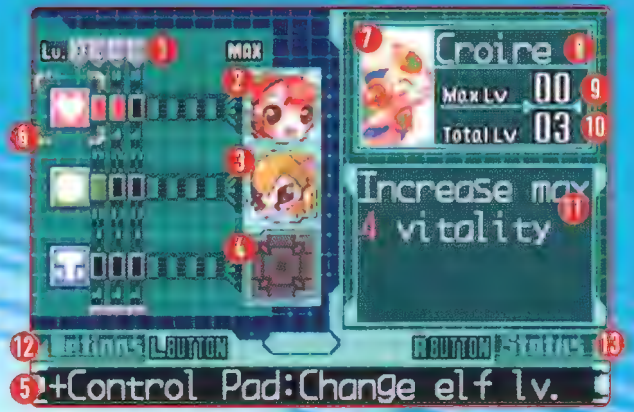


HERSTELLEN VON CHIPS

Wenn du mit Cerveau sprichst, kannst du aus gesammelten Teilen die verschiedensten Chips herstellen. Dabei kannst du Teile entweder mit Hilfe eines „Rezeptes" (Recipe) kombinieren oder deine eigenen Kombinationen erfinden..

1 REGISTERKARTEN PLAN/PARTS (TEILE) (zum Umschalten zwischen den Registerkarten Steuerkreuz ⬅/➡ drücken)
2 GEGENSTÄNDE (mit Steuerkreuz auswählen)
3 CHIPNAME (wird vom aktuellen Rezept oder einer individuellen Kombination erstellt)
4 NACHRICHTENFENSTER (Informationen zum ausgewählten Gegenstand)
5 CHIPSYMBOL (zeigt an, welche Chips hergestellt werden können; ändert sich zu OK wenn Chip bereits hergestellt wurde)
6 VOLLSTÄNDIGER CHIPNAME (bei Herstellung von Chips nach Rezept wird der Name hier angezeigt)
7 TEILE (bei Herstellung nach Rezept werden noch nicht verwendete Teile hier rot angezeigt)
8 CHIP HERSTELLEN (zum Herstellen eines Chips mit den aufgeführten Teilen A-Knopf drücken; nicht verfügbar, wenn weitere Teile erforderlich sind)
9 ANZAHL DER TEILE (bis zu 9 pro Teil)

ELFENBILDSCHIRM



Cyberelfen sind Programme, die entwickelt wurden, um dich zu unterstützen. Sie werden dir im Spielverlauf von Alouette zugewiesen. Ein neuer Typ Elfe in diesem Spiel kann in eine Krankenpfleger-, Tier- oder Hackerelfe umgewandelt werden. Auf dem Elfenbildschirm findest du folgende Informationen:

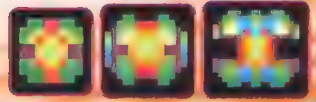
1 **LEVEL DER ELFE** — Die Fähigkeiten einer Elfe lassen sich innerhalb eines Levels kopieren, doch um einen neuen Level aufsteigen kann eine Elfe nur mit Alouettes Hilfe und E-Kristallen.
2 **KRANKENPFLEGERELFE-SYMBOL** — Krankenpflegerelfen können Zeros Lebensenergie wiederherstellen, Heilmittel ablegen u. a.
3 **TIERELFE-SYMBOL** — Tierelfen verbessern die Beweglichkeit, leisten Unterstützung bei Angriff/Verteidigung usw.
4 **HACKERELFE-SYMBOL** — Hackerelfen verbessern die Angriffskraft, lassen Gegenstände häufiger erscheinen usw.
5 **NACHRICHTENFENSTER** — Informationen zum ausgewählten Gegenstand.
6 **ELFE WECHSELN** — Durch Drücken des Steuerkreuzes ⬅/➡ kannst du die Elfe wechseln. Du kannst die Elfe innerhalb der Reichweite des momentanen Levels kopieren.
7 **AKTUELLE ELFE** — Das Bild variiert mit dem Level.
8 **NAME DER AKTUELLEN ELFE**
9 **MAX LEVEL** — Du kannst einen Level nur dann aufsteigen, wenn der Max Level den Total Level [illegible]
10 **TOTAL LEVEL** — Gesamtlevel aus drei kopierten Elfen.
11 **ELFFÄHIGKEITEN** — [illegible]
12 **OPTIONSBILDSCHIRM** (zum Aufrufen L-Taste drücken)
13 **UNTERBILDSCHIRM** (zum Aufrufen R-Taste drücken)

AUFSTIEG VON ELFEN

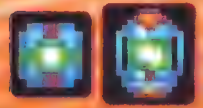
Alouette kann deine Elfen noch stärker machen. Sobald eine Elfe auf einer Stufe aufsteigen kann, wird sie neue Fähigkeiten freischalten kannst. Benötigt die Zahl neben E-Kristalle. (Dies gilt nicht für den Schwierigkeitsgrad NORMAL.)

SPEZIALGEGENSTÄNDE

Durch das Besiegen von Gegnern und sorgfältige Absuchen von Levels machst du Gegenstände ausfindig.



LEBENSENERGIE – Diese Gegenstände stellen deine Lebensenergie wieder her. Die kleine Version stellt 4 Einheiten her, die große Version stellt 8 Einheiten her und die übergroße stellt deine gesamte Lebensenergie wieder her. Wenn deine Lebensenergie beim Aufsammeln dieser Gegenstände noch voll aufgeladen ist und in deinem Subtank noch Platz ist, werden diese Gegenstände direkt in den Subtank verschoben.



– Diese Substanz wird von Reploiden als Kraftstoff benötigt. Deinen Elfen ermöglicht sie den Aufstieg. Kleine Kristalle bringen 4 Einheiten und große Kristalle bringen 8 Einheiten.

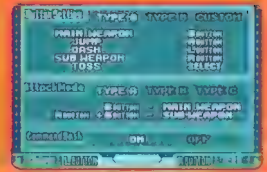
– Erhöht die Anzahl Zeros verbleibender Leben um 1 (bis zu 9).

– In diesem Tank kannst du Reserveenergie speichern. Durch den Gebrauch eines Subtanks wird Zeros Lebensenergie wiederhergestellt. Du kannst Subtanks finden oder gegen bestimmte Gegenstände eintauschen.

– Diese Tafeln kannst du sammeln und kombinieren, um daraus Chips herzustellen. Einige Teiletafeln erscheinen, wenn du Gegner besiegt hast, andere sind an geheimen Orten versteckt.

OPTIONSMODUS

Drücke auf dem Spielbildschirm um den Unterbildschirm zu öffnen und entweder den Chip- oder den Elfenbildschirm aufzurufen. Drücke dann entweder die oder die zweimal hintereinander, um den Optionsbildschirm zu öffnen. Im Optionsmodus kannst du die Tastenbelegung, den Zweitwaffen-Angriffsmodus und den Sprintbefehl ändern.



– Wähle zwischen oder (zur Konfiguration einer individuellen Tastenbelegung).

– Folgende Typen stehen zur Auswahl:

Zum Feuern die Taste für die Zweitwaffe gedrückt halten und den Knopf für die Hauptwaffe drücken.

Zum Feuern nur die Taste für die Zweitwaffe drücken.

Durch kurzes Drücken der Taste für die Zweitwaffe kannst du die Hauptwaffentaste entweder für die Haupt- oder Zweitwaffe belegen.

- COMMAND DASH (SPRINTBEFEHL) – Durch Auswahl von ON (EIN) oder OFF (AUS) kannst du den Sprintbefehl durch Drücken des Steuerkreuzes nach ← ← oder → → aktivieren.

ERGEBNISSE

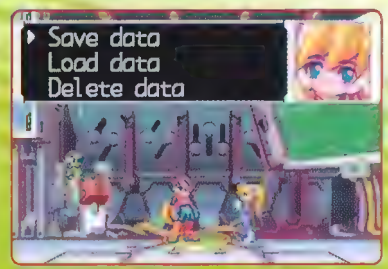
Der Ergebnisbildschirm wird angezeigt, wenn du den Boss besiegt und die Mission erfüllt hast. Dort siehst du deine Punkte und einen deiner Leistung entsprechenden Codenamen. Je mehr Punkte du hast, desto schneller kannst du um einen Level aufsteigen.

- **MISSION** – Gesamtleistung (0–20 Punkte)
- **CLEARTIME (ABSCHLUSSZEIT)** – Die zum Abschließen einer Ebene benötigte Zeit (0–20 Punkte)
- **DAMAGE (SCHADEN)** – Das Ausmaß des erlittenen Schadens (0–20 Punkte)
- **ENEMY COUNT (GEGNERZAHL)** – Die Anzahl der besiegten Gegner (1–15 Punkte)
- **RETRIES (NEUVERSUCHE)** – Anzahl der unternommenen Neuversuche, je weniger, desto besser (0–15 Punkte)
- **WEATHER LEVEL (WETTERSTUFE)** – Für das Besiegen von einem der acht Kämpfer bei unterschiedlichen Wetterverhältnissen werden Punkte wie folgt gutgeschrieben: 10 Punkte für Bereiche, in denen das Wetter sich nie ändert; 10 Punkte für ungünstiges Wetter; 0 Punkte für gutes Wetter
- **ELF** – Es gibt Punkte, wenn der Total Level (Gesamtlevel) unter dem Max Level liegt.
- **TOTAL (GESAMT)** – Gesamtwert aller in den oben angegeben Kategorien erzielten Punkte
- **AVERAGE (DURCHSCHNITT)** – Durchschnittspunktzahl aller bisher abgeschlossenen Missionen
- **LEVEL** – Dein Level wird aus der Durchschnittspunktzahl der abgeschlossenen Missionen berechnet.
- **CODENAME** – Dein Rang richtet sich nach den in der Mission verwendeten Waffen und Handlungen (in der ersten Mission lautet dein Codename Hunter)

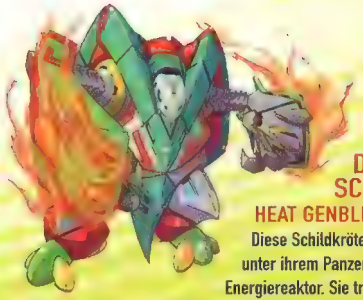
SPEICHERN

Sprich mit Ciel im Bus, um das Spiel zu speichern. Wähle **SAVE DATA (DATEN SPEICHERN)** und drücke den **A-Knopf**. Antworte auf Ciels Frage mit **YES (JA)**. Nun werden der aktuelle Spielstand und die Tastenbelegung gespeichert. Du kannst bis zu fünf Spiele speichern, ehe du ältere Daten überschreiben musst.

WICHTIGER HINWEIS! Schalte während des Speicherns nicht das System aus und entferne nicht das Spielmodul, sonst gehen deine Daten verloren.



BOSSE



DIE FEURIGE SCHILDKRÖTE

HEAT GENBLEM]

Diese Schildkröte beherbergt unter ihrem Panzer einen Energiereaktor. Sie tritt daher auch als Reaktor für Energiekanonen auf. Die herausragendste Eigenschaft der feurigen Schildkröte ist ihre hohe Beweglichkeit und Gewandtheit, die eigentlich gar nicht zur riesigen Körpermasse passt.

DIE GEFLÜGELTE LANZE

PEGASOLTA ECLAIR

Dieser Reploide wurde ehemals zur Verwaltung großformatiger, Wetter regelnder Flugobjekte eingesetzt. Er hat ein gesundes Selbstvertrauen und ist außerdem noch ziemlich arrogant.

DIE FRAU DES WALDES

NOBLE MANDRAGOO

Diese Reploidin hat die Kontrolle über anthropogene Wälder und stiehlt jegliche Energie. Sie kann sich mit Hilfe von Nanomaschinen regenerieren und ist ausgezeichnet im Fernsteuern von Mechaniroiden.

DER ARKTISCHE WOLF

FENRI LUNAEDGE

In den Elfenkriegen war er Feldherr, nun ist er dank Weil wieder im Einsatz und teilt Angriffe in Überschallgeschwindigkeit aus.

DER VERFÜHRERISCHE SCHMETTERLING
SOL TITANION

Diese Reploidin ist für den Einsatz der experimentellen Mimsonne zuständig, mit der das Wetter manipuliert wird. Wenn sie redet, mag sie zwar oberflächlich klingen, doch das hindert sie nicht daran, gewaltige Katastrophen auszulösen.

DAS GEHÖRNTE BIEST
MINO MAGNUS

Dieser Reploide kann mit elektromagnetischen Feldern in beiden Schultern eine vorübergehende Polarität herstellen und dadurch Sachen entweder an sich heranziehen oder zur Seite drängen. Äußerst leistungsfähig, mit sehr geringer Energieeffizienz.

DER SCHRECKEN AUS DER TIEFE
TECH KRAKEN

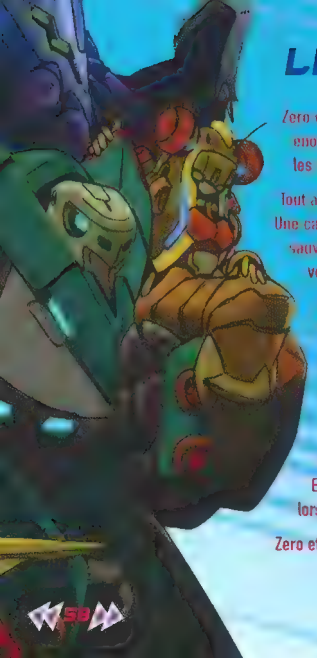
Versteckt sich gerne im Schatten und fällt seine Gegner so aus dem Hinterhalt an. Er benutzt ein gigantisches hohrerförmiges U-Boot als mobile Unterwasserstation.

DAS SUPERHIRN DER GOCKEL
POPLA COCAPETRI

Dieser Reploide kann Gegner für kurze Zeit steuern. Seine Geduld ist äußerst begrenzt, und er kümmert sich offenbar nicht um das Geschwätz anderer.

SOMMAIRE

58 La route de la ruine !
59 Personnages
62 Commandes par défaut
63 Mouvements spéciaux
64 Armes secondaires
66 Commencer une partie
68 Écran d'action
69 Écran de la carte
70 Sous-écran
72 Écran de sélection des puces
74 Écran de sélection des elfes
76 Objets spéciaux
77 Mode options
78 Résultats
79 Sauvegarde de la partie
80 Les Boss



LA ROUTE DE LA RUINE !

Zero et ses amis ont quitté la base des Résistants et traversent le pays à bord d'un énorme bus. Ils se sont lancés dans un long voyage pour aider les humains et les Reploïdes éparpillés dans la nature.

Tout à coup, Zero et ses amis se retrouvent dans une situation critique inattendue ! Une caravane d'humains est attaquée par un groupe de Réploïdes ! Après avoir sauvé la caravane, Zero et ses troupes rencontrent Neige, une journaliste voyageant avec la caravane, qui leur raconte toute l'histoire.

Neo Arcadia a été complètement transformée sous l'influence du maléfique docteur Weil. Jadis l'Utopie de l'humanité, Neo Arcadia a perdu son chef lors d'une attaque menée par Zero. Elle est désormais entièrement aux mains du docteur Weil. Au lieu de protéger les humains, ce dernier a ordonné l'extermination totale de tous les Maverick, qu'ils soient humains ou Réploïdes !

La caravane a fui Neo Arcadia afin d'échapper à la cruauté du docteur Weil. Elle se dirigeait vers un campement de réfugiés humains situé à Ground Zero lorsqu'elle est tombée dans une embuscade Réploïde.

Zero et ses amis ont-ils trouvé un nouvel allié ?

PERSONNAGES

ZERO

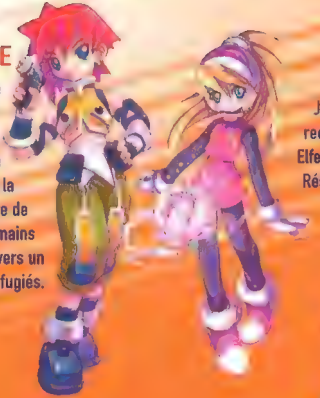
L'un des Maverick Hunters qui s'est battu aux côtés d'X au cours des guerres Maverick. Zero fut trouvé par Ciel, profondément endormi dans les laboratoires de recherches souterrains désormais. Il aide les Résistants à lutter contre Neo Arcadia.

WEIL

Banni de Neo Arcadia il y a 100 ans, ce génie de la science est un expert dans la création des Réploïdes. À présent, il contrôle Neo Arcadia tout entière.

NEIGE

Journaliste acharnée qui s'évertue à montrer aux humains et aux Réploïdes la folie et l'absurdité de la guerre. Elle essaye de guider un groupe d'humains ayant fuit Neo Arcadia vers un campement de réfugiés.



CIEL

Jeune scientifique ayant mené des recherches sur les Réploïdes et les Cyber Elfes à Neo Arcadia, Ciel a quitté la base des Résistants pour voyager avec Zero et l'aider à sauver les humains et les Réploïdes éparpillés à travers le pays.

[illegible]

Ce Réploïde de combat de Neo Arcadia fut impressionné par l'intelligence supérieure de Neige au cours d'une interview.

ALOUETTE

Fidèle à Ciel, ce Réploïde Résistant s'occupe de l'éducation des Elfes..

[illegible]

Cet ingénieur développe de nouvelles armes pour Zero. Il a inventé une méthode pour créer de nouvelles puces à partir de pièces détachées.

HIRONDELLE

Agent expert du renseignement, Hirondelle voyageait autrefois à travers le monde pour rassembler des informations. Désormais il fait équipe avec les Résistants, mais sa priorité reste la collecte du renseignement.

OCUPANTES DE LA CARAVANA

Ces humains ont fui Neo Arcadia sous la houlette de Neige.

COMMANDES PAR DÉFAUT

START
- Commencer la partie (passer la séquence)
- Ouvrir le sous-écran

SELECT
- Abandonner une arme volée

+ MANETTE +
- Déplacer le curseur dans les menus
- ⬅/➡ Déplacer Zero
- ⬆/⬇ Monter/descendre dans les ascenseurs en utilisant les poignées
- ⬆ Parter / Franchir des portes Se suspendre

BOUTON A - SAUTER
- Confirmer dans les menus
- Sauter

BOUTON B - ARME PRINCIPALEL
- Annuler dans les menus
- Attaquer/saisir
- Utiliser une arme secondaire (maintenir le bouton R enfoncé et appuyer sur le bouton B)

BOUTON L - FONCER
- Foncer
- Afficher l'écran des Cyber Elfes à partir du sous-écran
- Retour au sous-écran à partir des ecrans de sélection des puces et des elfes

BOUTON R - ARME SECONDAIRE
- Utiliser une arme secondaire (maintenir le bouton R enfoncé et appuyer sur le bouton B)
- Afficher l'écran de sélection des puces à partir du sous-écran
- Afficher l'écran Options à partir des écrans de sélection des puces et des elfes

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

ATTAQUER
Appuie sur le **bouton B (commande par défaut)** pour attaquer avec l'arme dont tu es actuellement équipé. Maintiens le bouton enfoncé brièvement puis relâche-le pour effectuer une attaque de charge.

SAUTER
Appuie sur le **bouton A (commande par défaut)** pour sauter. Maintiens-le enfoncé plus longuement pour effectuer un saut plus puissant. Appuie sur la **manette +** vers ⬅/➡ pour te diriger quand tu sautes.

FONCER
Appuie rapidement sur le **bouton L (commande par défaut)** ou sur la **manette +** vers ⬅/➡ deux fois de suite pour foncer brièvement.

SAUTER EN PRENANT APPUI SUR UN MUR
Lorsque tu te trouves à côté d'un mur, appuie sur le **bouton A (commande par défaut)** et sur la manette + en même temps dans la direction du mur pour sauter en prenant appui dessus !

ATTRAPER
Lors d'un saut, appuie sur la **manette +** vers ⬆ 1pour attraper la poignée de l'ascenseur. Appuie sur ⬆/⬇ pour monter ou descendre. Appuie sur le **bouton A (commande par défaut)** pour lâcher prise et retomber sur le sol.

MÉGA INDICES
- **Quand tu sautes ou tu prends appui sur un mur lors d'un saut, appuie sur le bouton L pour aller encore plus loin.**
- **Lorsque tu sautes très haut, appuie sur le bouton A (commande par défaut) et la manette + en même temps pour retomber sur le sol.**
- **Tu gagneras des armes et des techniques supplémentaires au fur et à mesure de la partie !**

ARMES SECONDAIRES

BUSTER SHOT

Le manque de puissance de cette attaque est compensé par sa portée ! Basé sur un ancien modèle de l'arme utilisée par les Résistants, le buster est maintenant équipé de la poignée du Z-Saber en guise de chargeur. Charge-le pour obtenir un tir encore plus puissant !

Z-SABER

Zero a hérité ce sabre laser du Cyber Elfe X au cours du siècle qu'il a passé profondément endormi dans les laboratoires de recherche souterrains. Le Z-Saber est conçu uniquement pour les combats rapprochés. Il est donc vital d'être en permanence à bonne distance de l'ennemi. Plus puissant que le Buster shot, le Z-Saber peut également réaliser des combos et des attaques de charge.

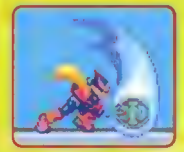
ZERO - KNUCKLE (NOUVEAU !)

Cerveau a conçu une nouvelle arme puissante multi-usage : le Zero Knuckle. Différente des armes standard, elle permet à Zero d'insérer des puces directement dans ses mains pour augmenter sa force. Utilise-la pour, entre autres, donner des coups de poing à tes ennemis et voler leurs armes ! Chargela pour réaliser des attaques encore plus puissantes.

LANCE

BOMBE

PISTOLET LASER



SABRE

BOUCLIER

VOLE LEURS ARMES !

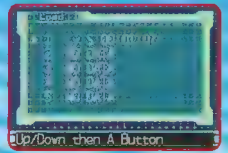
Lorsque tu utilises le Knuckle pour achever des ennemis ordinaires, tu peux carrément leur arracher les armes des mains. (Tu ne pourras pas voler certaines armes et tu pourras en voler d'autres avant d'avoir achevé l'ennemi.) Parmi les armes que tu peux voler, certaines ont des munitions limitées ou ne sont pas très résistantes. Tu ne pourras pas les utiliser quand Zero est suspendu. Pour abandonner une arme volée, appuie sur SELECT (commande par défaut) ou sélectionne DROP (ABANDONNER) dans le sous-écran.

COMMENCER UNE PARTIE

MENU PRINCIPAL

Dans l'écran titre, appuie sur START pour ouvrir le menu principal. Utilise la manette + pour mettre l'option choisie en surbrillance, puis appuie sur START ou le bouton A pour confirmer.

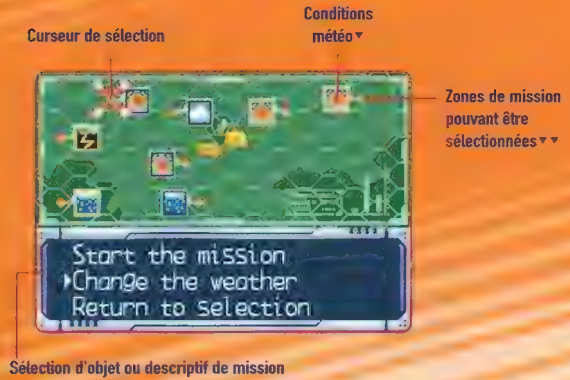
- **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)** - Commencer une toute nouvelle partie. Tu peux ensuite choisir entre le mode de difficulté EASY (FACILE) et NORMAL.
- **LOAD GAME (CHARGER)** – Dans le menu des fichiers sauvegardes, sélectionne une des parties que tu as sauvegardées. Tu reprendras la partie là où tu t'étais arrêté.
- **DATA BASE (BASE DE DONNÉES)** – Cette fonction te donne des informations sur tous les ennemis que tu as rencontrés et sur tous les personnages à qui tu as parlé jusqu'à présent.
- **MINI-GAMES (MINI-JEUX)** – Lorsque tu accomplis certaines actions au cours de la partie, tu débloques de nouveaux mini-jeux accessibles à partir de ce menu.



ÉCRAN D'ACTION

▼ Les armes volées aux ennemis à l'aide du Zero Knuckle apparaissent sous forme d'icônes qui indiquent le nombre de munitions restantes.

ÉCRAN DE LA CARTE



▼ Le cadre des conditions météo ne clignote plus lorsqu'il fait beau.
▼▼ Les marqueurs deviennent gris lorsque la mission est terminée.

SOUS-ÉCRAN

Appuie sur START pour ouvrir le sous-écran. Appuie sur la manette + vers ⬆ / ⬇ pour passer d'un objet à l'autre. Pour accéder au mode options, appuie deux fois sur le bouton L. Voici la liste des éléments du sous-écran :

1 VIES RESTANTES
2 LEVEL (NIVEAU DE ZERO) S (supérieur), A, B, C, D, E ou F (inférieur)
3 ÉNERGIE DE ZERO (Utilise les Cyber Elfes pour atteindre la valeur maximum.)
4 PLAY TIME (TEMPS DE JEU TOTAL)
5 CODE NAME Ton nom de code basé sur ta performance.
6 E-CRYSTALS (E-CRISTAUX)
7 MAIN (ARME PRINCIPALE)• (Appuie sur le bouton A puis sur la manette + vers ⬅/➡ pour passer du Buster shot, au Z-Saber et au Zero Knuckle.)
8 SUB (ARME SECONDAIRE)• (Appuie sur le bouton A puis sur la manette + vers ⬅/➡ pour passer d'une arme secondaire à une autre.)
9 SUB TANK (ÉNERGIE DU RÉSERVOIR SECONDAIRE) (Appuie sur le bouton A pour l'utiliser.)
10 CHIPS (ÉCRAN DE SÉLECTION DES PUCES) (Appuie sur le bouton R pour l'afficher.)
11 PANTALLA DE CIBERELFOS: Pulsa el Botón L para acceder a ella.
12 ESCAPE (TRAPPE DE SECOURS) (Appuie sur le bouton A pour l'utiliser : disponible uniquement pour les niveaux terminés.)
13 EX SKILLS (APTITUDES SPÉCIALES) ON/OFF (OUI/NON)•• (Un seul type d'aptitude spéciale Buster est disponible à un moment donné , tous les types d'aptitudes spéciales Saber sont disponibles en permanence.)
14 ZONE DE MESSAGE Tu y trouveras des informations sur les objets sélectionnés.

• CHANGEMENT D'ARME – Lorsque tu sélectionnes une autre arme, tu peux choisir de te débarrasser de ton arme actuelle (bouton A) ou d'intervertir les armes tout en les conservant (bouton B).

•• APTITUDES SPÉCIALES – Si un boss de niveau est compatible avec les conditions météo de la zone, il peut lancer des attaques spéciales. Triomphe du boss et récupère son aptitude spéciale ! (Uniquement disponible pour le niveau de difficulté NORMAL.)

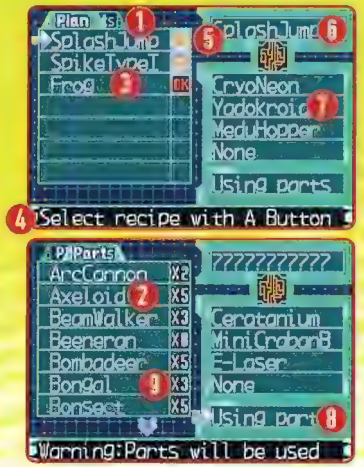
ÉCRAN DE SÉLECTION DES PUCES

Utilise ce menu pour t'équiper des puces fabriquées par Cerveau.

1 HEAD (PUCE DE TÊTE)
2 BODY (PUCE DE CORPS)
3 LEG/FOOT (PUCE DE JAMBE/PIED)
4 PARTS (PIÈCES ACTUELLES) (Appuie sur le bouton A pour afficher la liste.)
5 SOUS-ÉCRAN (Appuie sur le bouton L pour revenir au sous-écran.)
6 ZONE DE MESSAGE (Tu y trouveras des informations sur les objets sélectionnés.)
7 OPTIONS (Appuie sur le bouton R pour accéder à cet écran.)

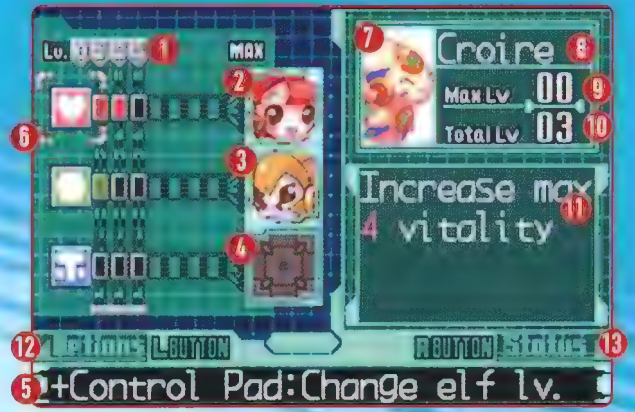
FABRICATION DES PUCES

Si tu demandes à Cerveau, tu peux assembler les pièces que tu as trouvées pour créer différents types de puces. Tu peux fabriquer des puces en combinant les pièces soit selon une « recette », soit sans recette pour inventer tes propres combinaisons.



1 PLAN/PARTS (ONGLETS PLAN/PIÈCES) (Appuie sur la manette + vers ⬅/➡ pour passer d'un onglet à l'autre.)
2 OBJETS (Utilise la manette + pour les sélectionner.)
3 NOM DE LA PUCE Attribué selon la recette actuelle ou la combinaison créée.
4 ZONE DE MESSAGE Tu y trouveras des informations sur les objets sélectionnés.
5 ÎCONE DE LA PUCE Indique les puces pouvant être créées ; est remplacée par OK si la puce a déjà été fabriquée.
6 NOM DE PUCE TERMINÉE (Lorsque tu crées des puces selon une recette, le nom s'affiche.)
7 PIÈCES (Lorsque tu utilises une recette, les pièces non sélectionnées s'affichent en rouge.)
8 CRÉER UNE PUCE (Appuie sur le bouton A pour créer une puce avec les pièces répertoriées ; non disponible si d'autres pièces sont requises.)
9 NOMBRE DE PIÈCES ACTUELLES (jusqu'à 9 exemplaires pour chaque pièce)

ÉCRAN DE SÉLECTION DES ELFES



Les Cyber Elfes sont des programmes créés pour t'aider. Tu les obtiens auprès d'Alouette en cours de partie. Dans ce jeu, un nouveau type d'elfe peut être transformé en infirmière, animal ou elfe hacker. Voici la liste des éléments de l'écran de sélection des elfes :

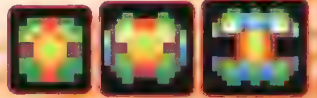
1. **NIVEAU ACTUEL DE L'ELFE** (Tu peux copier les aptitudes de l'elfe dans le niveau, mais tu as besoin de l'aide d'Alouette ainsi que des E-Cristaux pour augmenter son niveau.)
2. **ÎCONE DE L'ELFE INFIRMIÈRE** – Les elfes infirmeres restaurent l'énergie de Zero, te donnent des objets de guérison, etc
3. **ÎCONE DE L'ELFE ANIMAL** – Les elfes animaux améliorent ta mobilité, t'aide à attaquer/te défendre, etc.
4. **ÎCONE DE L'ELFE HACKER** – Les elfes hackers augmentent la puissance de frappe, la vitesse à laquelle les objets apparaissent, etc.
5. **ZONE DE MESSAGE** Tu y trouveras des informations sur les objets selectionnes.
6. **CHANGER D'ELFE** (Appuie la manette + vers ⬅/➡ pour changer d'elfe ; tu peux copier l'elfe dans le niveau actuel.)
7. **ELFE ACTUEL** – L'image change quand le niveau augmente.
8. **NOM DE L'ELFE ACTUEL**
9. **MAX LV (NIVEAU MAXIMUM)** – Le niveau augmente lorsque tu triomphes d'un boss. Si le niveau total dépasse le niveau maximum, des points seront déduits de ton score elfe pour la mission en cours.
10. **TOTAL LV (NIVEAU TOTAL)** – Niveau total des 3 elfes copies.
11. **APTITUDES DE L'ELFE** actuellement selectionnees. L'ecran de gestion des elfes s'affiche lorsque tu parles a Alouette
12. **OPTIONS** (Appuie sur le bouton L pour accéder à cet écran.)
13. **SOUS-ÉCRAN** (Appuie sur le bouton R pour revenir au sous-écran.)

RENFORCER LES ELFES

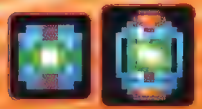
Alouette peut t'aider a rendre tes elfes plus forts. Donne-leur des E-Cristaux pour augmenter leurs niveaux et debloquer leurs nouveaux pouvoirs. (Uniquement disponible pour le niveau de difficulté NORMAL.)

OBJETS SPÉCIAUX

Tu obtiendras des objets spéciaux en triomphant de tes ennemis et en fouillant méticuleusement les niveaux.



ÉNERGIE VITALE – Rassemble ces objets pour restaurer ton énergie. Les petits restaurent 4 unités, les gros 8 unités et les super restaurent toute ton énergie. Lorsque tu ramasses des objets d'énergie vitale alors que ton énergie est à son maximum, ces objets sont directement stockés dans ton réservoir secondaire, si tu as de la pace.



E-CRISTAUX (EC) – Cette substance est l'énergie qui alimente les Réploïdes. Utilise-les pour rendre tes Cyber Elfes plus forts. Les petits valent 4 unités et les gros 8.

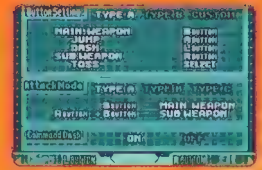
TABLEAU Z – Ajoute une vie à Zero. Tu peux obtenir jusqu'à 9 vies supplémentaires.

RÉSERVOIR SECONDAIRE – Te permet de stocker de l'énergie de réserve. Il te suffit d'en utiliser un pour restaurer l'énergie de Zero. Trouve ces objets ou échange-les contre d'autres.

TABLEAU DES PIÈCES – Rassemble et combine ces pièces pour créer des puces. Certaines apparaissent lorsque tu réussis à vaincre des ennemis, d'autres sont cachées dans des lieux secrets.

MODE OPTIONS

En cours de partie, appuie sur START pour ouvrir le sous-écran et accéder aux écrans de sélection des puces ou des elfes. Ensuite, appuie deux fois sur le [illegible] ou sur le [illegible] pour ouvrir l'écran Options. Dans le mode options, tu peux modifier la configuration des boutons, le mode d'attaque par arme secondaire et la commande Foncer.



- [illegible] – Sélectionne TYPE A, TYPE B, ou [illegible] dans les sections où tu souhaites entrer tes propres paramètres.
- [illegible] – Sélectionne un des types suivants :
  - [illegible] Mantén pulsado el botón del arma secundaria y pulsa el botón del arma principal para disparar.
  - [illegible] – Maintiens le bouton Arme secondaire uniquement pour tirer.
  - [illegible] – Appuie légèrement sur le bouton Arme secondaire pour faire passer le bouton Arme principale d'Arme principale à Arme secondaire.
- COMMANDE FONCER – Tu peux l'activer (ON) ou la désactiver (OFF) en appuyant sur la manette vers ⬅⬅ ou ➡➡.

RÉSULTATS

Lorsque tu triomphes du boss et que tu termines ta mission, un écran Résultats s'ouvre. Tu obtiens tes scores et un nom de code basé sur ta performance. Plus tu as de points, plus rapidement ton niveau augmente.

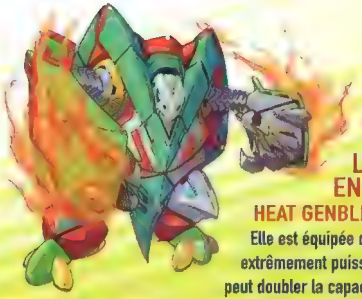
- **MISSION** — Performance générale (0 à 20 points).
- **CLEARTIME (TEMPS)** — La vitesse à laquelle tu as terminé le niveau (0 à 20 points).
- **DAMAGE (DOMMAGES)** — Le nombre de dommages que tu as occasionnés (0 à 20 points).
- **ENEMY COUNT (ENNEMIS)** — Le nombre d'ennemis que tu as vaincus (1 à 15 points).
- **RETRIES (RÉESSAYER)** — Le nombre de fois où tu as dû recommencer. Plus ce chiffre est bas, mieux c'est (0 à 15 points).
- **WEATHER LEVEL (NIVEAU MÉTÉO)** — Tu obtiens des points lorsque tu réussis à vaincre l'un des 8 guerriers dans diverses conditions météo : 10 points pour les zones où le temps ne peut pas être changé, 10 points dans des conditions difficiles, 0 point dans des conditions faciles.
- **ELF (ELFE)** — Des points sont ajoutés lorsque le niveau total est inférieur au niveau maximum.
- **TOTAL** — Total de tous les points des catégories ci-dessus.
- **AVERAGE (MOYENNE)** — Moyenne totale de toutes les missions terminées jusqu'à présent.
- **LEVEL (NIVEAU)** — Calculé à partir de la moyenne des points de fin de mission.
- **CODENAME (NOM DE CODE)** — Ton classement basé sur les armes utilisées et les actions prises au cours de la mission (pour la première mission, ton nom de code est Hunter).

SAUVEGARDE DE LA PARTIE

Parle à Ciel dans le bus pour sauvegarder ta partie. Sélectionne **SAVE DATA** (SAUVEGARDER LES DONNÉES) et appuie sur le **bouton A**. Ensuite, répond à la question de Ciel en sélectionnant **YES** (OUI). Ta progression et ta configuration de bouton actuelles seront sauvegardées. Tu peux sauvegarder jusqu'à cinq parties.

AVERTISSEMENT ! N'éteins pas la console et ne retire pas la cartouche de la console au cours de la sauvegarde. Tu pourrais perdre tes données.

LES BOSS



LA TORTUE ENFLAMMÉE

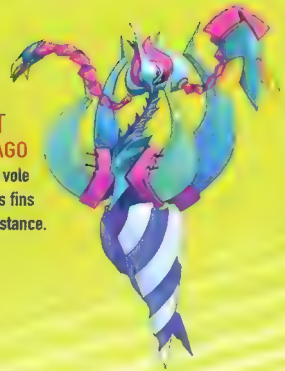
HEAT GENBLEM

Elle est équipée d'un réacteur extrêmement puissant, dont elle peut doubler la capacité pour le transformer en canon. Malgré sa taille imposante, elle s'avère incroyablement agile, ce qui représente son meilleur atout.

LA LANCE AILÉE

PEGASOLTA ECLAIR

Autrefois responsable des unités aériennes contrôlantes conditions météo à grande échelle, ce Réploïdeest d'une arrogance passablement agaçante.



LA MAÎTRESSE DE LA FORÊT

NOBLE MANDRAGO

Ce Réploïde règne sur les forêts créées par l'homme et vole toute forme d'énergie. Elle utilise des nanomachines à des fins de régénération et contrôle aisément les Méchanoïdes à distance.

LE LOUP ARCTIQUE

FENRI LUNAEDGE

Chef militaire au cours de la guerre des Elfes, il est de retour sur le terrain grâce au travail du docteur Weil et multiplie les attaques à la vitesse de la lumière.

LE PAPILLON SÉDUISANT
SOL TITANION

Ce Réploïde gère l'utilisation d'un mini-soleil expérimental pour contrôler les conditions météo. Ses manières supérieures permettent de masquer sa capacité à lancer d'incroyables attaques enflammées.

LA BÊTE CORNUE
MINO MAGNUS

Doté aux épaules de champs électromagnétiques pour créer une polarité temporaire, il peut attirer ou repousser des objets à volonté. Très puissant, ce Réploïde possède cependant une faible énergie.

LA TERREUR DES PROFONDEURS
TECH KRAKEN

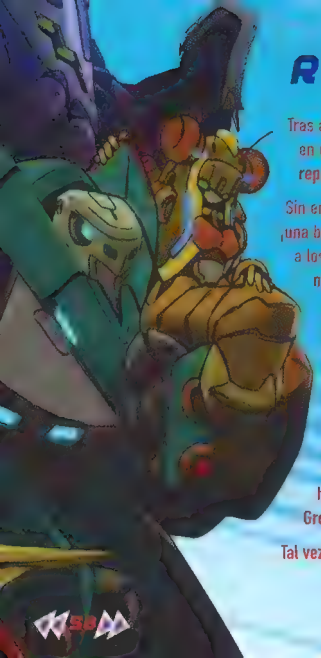
Il aime se cacher dans les coins sombres et attaquer ses adversaires par surprise. Il possède un énorme sous-marin en forme de perceuse qui lui sert de base mobile.

LE COQ MANIPULATEUR
POPLA COCAPETRI

Il est capable de contrôler ses adversaires pendant quelques instants. Il s'emporte facilement et ne semble pas s'intéresser à l'opinion des autres.

ÍNDICE

58 Rumbo a la batalla
59 Personajes
62 Controles predeterminados
63 Movimientos
64 Armas secundarias
66 Cómo empezar la partida
68 Pantalla de acción
69 Pantalla del mapa
70 Pantalla secundaria
72 Pantalla de chips
74 Pantalla de ciberelfos
76 Objetos especiales
77 Menú de opciones
78 Resultados
79 Cómo guardar la partida
80 Enemigos finales



RUMBO A LA BATALLA

Tras abandonar la base de la Resistencia, Zero y sus amigos deciden embarcarse en un largo viaje a bordo de un enorme autobús para ayudar a los humanos y reploides que encuentren en su camino.

Sin embargo, de buenas a primeras se topan con una emergencia inesperada. ¡una banda de reploides está atacando a una caravana de humanos! Tras rescatar a los ocupantes de la caravana, Zero y sus tropas se enteran de las últimas noticias gracias a Neige, una periodista que forma parte del convoy.

Aparentemente, el malvado Doctor Weil ha transformado Neo Arcadia en un lugar de pesadilla. Esta ciudad, que en su momento llegó a ser una verdadera utopía para la humanidad, perdió a su líder durante un ataque dirigido por Zero y quedó completamente a merced de Weil. El maléfico Doctor, en lugar de proteger a los humanos, ha dado la orden de exterminar a cualquier disidente, ya sea humano o reploide.

La caravana había abandonado Neo Arcadia para escapar del puño de hierro de Weil, rumbo a un asentamiento humano presuntamente situado en Ground Zero, cuando cayó en la emboscada de los reploides...

Tal vez nuestros amigos hayan encontrado un enemigo a su medida.

PERSONAJES

ZERO

Zero es uno de los cazadores de disidentes que luchó junto a X en las Guerras Maverick. Posteriormente, Ciel encontró el cuerpo de Zero en un laboratorio subterráneo, sumido en un profundo sueño. Desde entonces, nuestro héroe lucha junto a la Resistencia contra las fuerzas de Neo Arcadia.

WEIL

Este genial científico, que se vio expulsado de Neo Arcadia hace un siglo, es un verdadero experto en la tecnología de creación de reploides. Ahora la ciudad se encuentra bajo su control.

NEIGE

Una periodista que ha consagrado su vida a convencer a humanos y reploides de que pongan fin a esta absurda guerra. Junto con un grupo de humanos, ha escapado de Neo Arcadia para partir a la busca de un asentamiento seguro.

CIEL

Una joven científica que trabajaba en Neo Arcadia realizando investigaciones sobre los reploides y los ciberelfos. Posteriormente, abandonó la base de la Resistencia para viajar junto a Zero y ayudarle a salvar a humanos y reploides de todo el mundo.

[illegible]

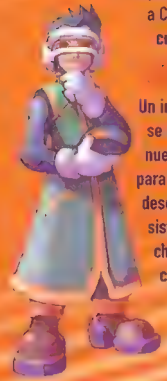
Este reploide de combate procedente de Neo Arcadia quedó impresionado por la superioridad intelectual de Neige cuando ésta le entrevistó para su periódico.

ALOUETTE

Esta reploide de la Resistencia vive completamente entregada a Ciel, y se ocupa de cuidar de los elfos.

[illegible]

Un ingeniero que se dedica a crear nuevas armas para Zero. Ha descubierto un sistema para crear nuevos chips a partir de componentes sueltos.



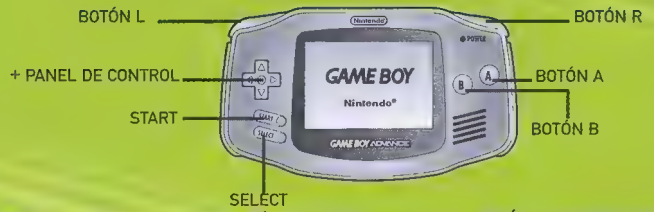
[illegible]

El espía consumado de la tripulación. Anteriormente se dedicaba a viajar por todo el mundo recopilando información. Actualmente trabaja para la Resistencia, y sigue dedicándose al espionaje.

OCUPANTES DE LA CARAVANA

Un grupo de humanos que ha huido de Neo Arcadia bajo el mando de Neige.

CONTROLES PREDETERMINADOS



START
- Comenzar la partida u omitir secuencias introductorias
- Acceder a la pantalla secundaria

SELECT
- Abandonar un arma robada

+ PANEL DE CONTROL
- Desplazar el cursor (en los menús)
- ⬅/➡ Mover a Zero
- ⬆/⬇ Moverse hacia arriba y hacia abajo
  Usar ascensores
- ⬆ Hablar/Cruzar puertas Colgarse

BOTÓN A: SALTAR
- Confirmar selección (en los menús)
- Saltar

BOTÓN B: ARMA PRINCIPAL
- Cancelar (en los menús)
- Atacar/agarrar
- Disparar el arma secundaria (pulsa el Botón B mientras mantienes pulsado el Botón R)

BOTÓN L: APRESURARSE
- Apresurarse
- Acceder a la pantalla de ciberelfos desde la pantalla secundaria
- Regresar a la pantalla secundaria desde las pantallas de chips o de ciberelfos

BOTÓN R: ARMA SECUNDARIA
- Disparar el arma secundaria (pulsa el Botón B mientras mantienes pulsado el Botón R)
- Acceder a la pantalla de chips desde la pantalla secundaria
- Acceder a la pantalla de opciones desde las pantallas de chips o de ciberelfos

MOVIMIENTOS

ATACAR
Pulsa el **Botón B (según los controles predeterminados)** para lanzar un ataque con el arma seleccionada. Mantén pulsado el botón durante unos instantes y suéltalo para realizar un ataque de carga, más potente que el normal.

SALTAR
Pulsa el **Botón A (según los controles predeterminados)** para saltar. Mantenlo pulsado un instante para saltar más alto. Pulsa ⬅/➡ en el **+ Panel de Control** para controlar el salto.

APRESURARSE
Pulsa el **Botón L (según los controles predeterminados)** o pulsa dos veces ⬅/➡ rápidamente en el **+ Panel de Control** para correr.

REBOTAR EN LA PARED
Acércate a un muro y pulsa simultáneamente el **Botón A (según los controles predeterminados)** y el **+ Panel de Control** en dirección a la pared para rebotar contra ella.

AGARRARSE
Pulsa ⬆ en el **+ Panel de Control** en mitad de un salto para agarrarte un ascensor. A continuación, pulsa ⬆/⬇ para desplazarte hacia arriba y hacia abajo. Por último, pulsa el **Botón A (según los controles predeterminados)** para dejarte caer.

MEGA PISTAS
- Pulsa el **Botón L** en mitad de un salto o al rebotar contra una pared para llegar aún más lejos.
- Si estás en un lugar desde donde puedas acceder a un nivel superior, pulsa simultáneamente el **Botón A (según los controles predeterminados)** y el **+ Panel de Control** para saltar.
- Conseguirás nuevas armas y movimientos a medida que avances en el juego.

ARMAS SECUNDARIAS

BUSTER SHOT (ATAQUE CONTUNDENTE)

Un arma que compensa su falta de potencia con un largo alcance. Se basa en un modelo antiguo del arma de mano que utilizaba la Resistencia, mejorado al incorporarle la empuñadura del Z-Saber. Cárgalo al máximo para lanzar un ataque aún más potente.

Z-SABER

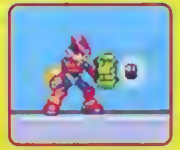
Zero heredó su espada láser del ciberelfo X durante su largo sueño en el laboratorio subterráneo de investigación. El Z-Saber sólo funciona a corto alcance, de modo que resulta crucial situarse a la distancia correcta del enemigo. El Z-Saber es más potente que el Buster Shot, y además permite realizar combos y ataques de carga.

ZERO KNUCKLE (GUANTELETE ZERO)

La nueva invención de Cerveau es una potente arma multiuso llamada Zero Knuckle. Se trata de un arma fuera de lo común, ya que permite a Zero instalarse chips directamente en la mano para aumentar sus poderes. Utilízalo, entre otras cosas, para golpear a los enemigos y robarles las armas. También puedes cargarlo para lanzar un ataque más potente.

LANZA

BOMBA



PISTOLA LÁSER

SABLE

ESCUDO

¡USA SUS ARMAS CONTRA ELLOS!

Si utilizas el Zero Knuckle para acabar con un enemigo normal, podrás robarles el arma delante de sus narices. Algunas armas son imposibles de robar, y otras pueden arrebatársele al enemigo incluso antes de acabar con él. Ten en cuenta que, en ocasiones, estas armas cuentan con munición limitada o se rompen con facilidad, y no pueden utilizarse si Zero está colgando de una plataforma. Para abandonar un arma robada, pulsa SELECT (según los controles predeterminados) o escoge la opción DROP (tirar) de la pantalla secundaria

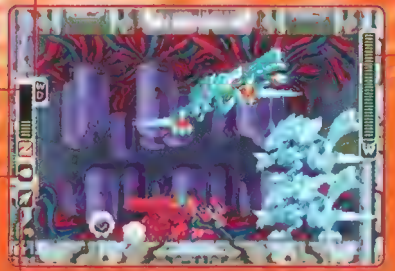
CÓMO COMENZAR LA PARTIDA

MENÚ PRINCIPAL

En la pantalla de inicio, pulsa START para abrir el menú principal. Utiliza el + Panel de Control para resaltar la opción que desees y, a continuación, pulsa START o el Botón A para confirmar la selección.

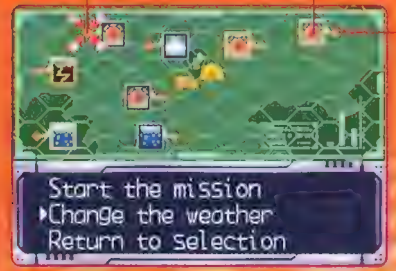
- **NEW GAME (nueva partida):** inicia una partida. Se te pedirá que elijas si prefieres el nivel de dificultad EASY (fácil) o NORMAL (intermedio).
- **LOAD GAME (cargar partida):** abre el menú de partidas guardadas, para elegir cuál deseas cargar. Se reanudará dicha partida en el punto en el que la dejaste.
- **DATA BASE (base de datos):** esta sección contiene información sobre los enemigos que has encontrado y la gente con la que has hablado durante la partida.
- **MINI-GAMES (minijuegos):** al cumplir determinados objetivos durante la partida, se desbloquearán algunos minijuegos. Puedes acceder a ellos mediante este menú.

PANTALLA DE ACCIÓN



- Las armas que arrebates a los enemigos mediante el Zero Knuckle se mostrarán como iconos, junto con un número que indica el número de usos restantes.

PANTALLA DEL MAPA



- El cuadro de condiciones meteorológicas dejará de parpadear cuando éstas vuelvan a la normalidad.
- Estos marcadores se volverán grises una vez completada la misión correspondiente.

PANTALLA SECUNDARIA

Pulsa START durante la partida para abrir la pantalla secundaria. Pulsa ⬆/⬇ en el + Panel de Control para seleccionar un elemento. Para acceder al menú de opciones, pulsa el Botón L dos veces. La pantalla secundaria contiene la información siguiente:

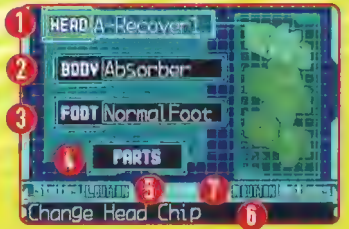
1. VIDAS RESTANTES
2. NIVEL DE ZERO: S (máximo), A, B, C, D, E o F (mínimo)
3. ENERGÍA DE ZERO: Utiliza los ciberelfos para alcanzar el valor máximo.
4. DURACIÓN TOTAL DE LA PARTIDA
5. NOMBRE EN CLAVE: Un nombre en clave que depende de la habilidad que demuestres.
6. E-CRISTALES
7. ARMA PRINCIPAL •: Pulsa el Botón A seguido de ⬅/➡ en el + Panel de Control para escoger entre el Buster Shot, el Z-Saber o el Zero Knuckle.
8. ARMA SECUNDARIA •: Pulsa el Botón A seguido de ⬅/➡ en el + Panel de Control para elegir una de tus armas secundarias.
9. ENERGÍA DE LOS TANQUES SECUNDARIOS: Pulsa el Botón A para utilizarlos.
10. PANTALLA DE CHIPS: Pulsa el Botón R para acceder a ella.
11. PANTALLA DE CIBERELFOS: Pulsa el Botón L para acceder a ella
12. SALIDA DE EMERGENCIA: Pulsa el Botón A para utilizarla. Solamente está disponible en niveles ya finalizados.
13. ACTIVAR O DESACTIVAR EX-SKILLS ••: Solo puedes utilizar una de estas habilidades con el Buster Shot en un momento dado. En cambio, puedes usar varias habilidades del Z-Saber de forma simultanea.
14. VENTANA DE MENSAJES: Proporciona informacion sobre el objeto seleccionado

• CAMBIAR DE ARMA: Al seleccionar un arma diferente, podras elegir si deseas tirar el arma actual (Botón A) o cambiar de arma y conservar la anterior (Botón B).

•• EX-SKILLS: Si un enemigo de final de fase dispone de una compatibilidad optima con las condiciones climatológicas del nivel, es posible que te ataque con su habilidad especial EX ¡Derrótale y esa habilidad pasará a ser tuya! Esta función solo está disponible en el nivel de dificultad NORMAL.

PANTALLA DE CHIPS

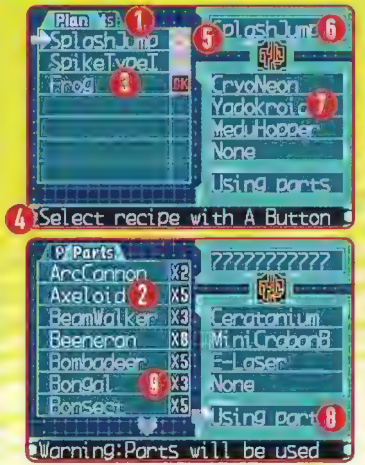
Esta pantalla te permite utilizar los chips diseñados por Cerveau.



1 CHIPS INSTALADOS EN LA CABEZA
2 CHIPS INSTALADOS EN EL CUERPO
3 CHIPS INSTALADOS EN LA PIERNA O EL PIE
4 COMPONENTES ACTUALES (pulsa el Botón A para consultar la lista)
5 PANTALLA SECUNDARIA (pulsa el Botón L para regresar a la pantalla secundaria)
6 VENTANA DE MENSAJES (contiene información sobre el objeto seleccionado)
7 PANTALLA DE OPCIONES (pulsa el Botón R para abrirla)

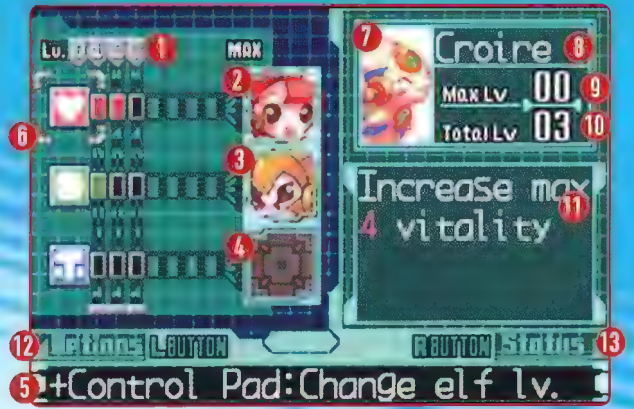
CÓMO CREAR TUS PROPIOS CHIPS

Habla con Cerveau para averiguar cómo crear nuevos chips con los componentes que vayas encontrando. Puedes combinar los componentes según se indica en los planos que consigas, o juntarlos como mejor te parezca para crear tus propias combinaciones.



1 LISTAS DE PLANOS (PLAN) Y COMPONENTES (PARTS): Pulsa ⬅/➡ en el + Panel de Control para alternar entre ambas listas.
2 OBJETOS: Utiliza el + Panel de Control para seleccionar el que desees.
3 NOMBRE DEL CHIP: Muestra el nombre del chip generado por el plano o combinación actual.
4 VENTANA DE MENSAJES: Proporciona información sobre el objeto seleccionado.
5 ICONO DE CHIP: Muestra qué chips puedes crear; cambia a OK si ya has fabricado el chip en cuestión.
6 NOMBRE DEL CHIP RESULTANTE: Al crear chips a partir de una lista de componentes, este cuadro muestra el nombre que tendrá el chip una vez finalizado.
7 COMPONENTES: Si estás utilizando un plano, los componentes que aún no hayas seleccionado se mostrarán en rojo.
8 CREAR CHIP: Pulsa el Botón A para crear un chip con los componentes seleccionados. Si te falta alguno, esta opción no estará disponible.
9 NÚMERO ACTUAL DE COMPONENTES: Puedes tener hasta 9 unidades de cada componente.

PANTALLA DE CIBERELFOS



Los ciberelfos son programas diseñados para proporcionarte ayuda. Alouette te los irá proporcionando a lo largo del juego. Existe un nuevo tipo de elfo en este juego que puede transformarse en un "Nurse" (enfermero), "Animal" o "Hacker". La pantalla de ciberelfos contiene los siguientes elementos:

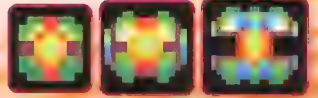
1. NIVEL ACTUAL DEL ELFO: Puedes utilizar tus ciberelfos libremente dentro de los límites de nivel establecidos. Sin embargo, necesitarás encontrar E. Cristales y pedirle ayuda a Alouette para aumentar el nivel de tus elfos.
2. ICONO DE ELFO "NURSE": Estos elfos restablecen la energía de Zero, proporcionan ayuda en forma de objetos, etcétera.
3. ICONO DE ELFO "ANIMAL": Estos elfos aumentan la movilidad, ayudan en el ataque y la defensa, etcétera.
4. ICONO DE ELFO "HACKER": Estos elfos aumentan la potencia de tus ataques y aumentan la frecuencia de aparición de los objetos, entre otras funciones.
5. VENTANA DE MENSAJES: Proporciona información sobre el elfo seleccionado.
6. CAMBIAR DE ELFO: Pulsa ⬅/➡ en el +Panel de Control para cambiar de elfo. Puedes utilizar cualquiera de ellos dentro de los límites de nivel actuales.
7. ELFO ACTUAL: Su imagen cambia a medida que aumenta su nivel.
8. NOMBRE DEL ELFO ACTUAL
9. NIVEL MÁXIMO: Aumenta a medida que derrotas a los enemigos finales. Siempre que el nivel total de los elfos no exceda este nivel, podrás asignarles un nuevo nivel.
10. NIVEL TOTAL: Nivel total de los ciberelfos en uso.
11. HABILIDADES DEL ELFO: Muestra las habilidades del elfo seleccionado. La pantalla de gestión de ciberelfos aparece al hablar con Alouette.
12. PANTALLA DE OPCIONES: Pulsa el Botón L para abrirla.
13. PANTALLA SECUNDARIA: Pulsa el Botón R para volver a la pantalla secundaria.

CÓMO AUMENTAR EL NIVEL DE TUS ELFOS

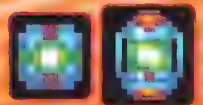
Con la ayuda de Alouette podrás conseguir que tus elfos sean más fuertes. Halla los E. Cristales que encuentres para aumentar su nivel y descubrir sus nuevos poderes (solamente en el nivel de dificultad NORMAL).

OBJETOS ESPECIALES

Derrota a los enemigos y explora todos los rincones de cada nivel para hacerte con estos objetos.



LIFE ENERGY (Energía vital): Hazte con estos objetos para recuperar energía. Los más pequeños te devuelven 4 unidades, los grandes te devuelven 8 y los gigantes restablecen la totalidad de tu energía. Si tu barra de energía está llena pero te queda espacio en un tanque secundario, la energía vital que recojas se almacenará en dicho tanque.



E-CRYSTALS (E-Cristales): Esta sustancia proporciona a los reptoides la energía que necesitan para funcionar. Utilízalos para aumentar el nivel de tus ciberelfos. Los más pequeños valen 4 unidades y los más grandes valen 8.

[illegible]: Aumenta en 1 el número de vidas de Zero, hasta un máximo de 9.

[illegible]: Te permite almacenar una reserva de energía. Al utilizar uno de estos tanques, tu energía se restablecerá totalmente. Búscalos por los niveles o cámbialos por otros objetos.

[illegible]: Busca estas piezas y combínalas para crear chips. Algunas aparecerán al derrotar a tus enemigos, mientras que otras están ocultas en escondites secretos.

MENÚ DE OPCIONES

Durante la partida, pulsa [illegible] para abrir la pantalla secundaria. A continuación, accede a la pantalla de chips o a la de ciberelfos. Por último, pulsa dos veces el [illegible] o el [illegible] para abrir la pantalla de opciones. En esta pantalla podrás modificar la configuración de los botones, el modo de ataque del arma secundaria y la función de carrera.

- [illegible]: Selecciona TYPE A o TYPE B, o elige CUSTOM (Personalizado) para escoger tu propia configuración de botones.
- [illegible]: Dispones de tres opciones.
  - [illegible]: Mantén pulsado el botón del arma secundaria y pulsa el botón del arma principal para disparar.
  - [illegible]: Pulsa solamente el botón del arma secundaria para dispararla.
  - [illegible]: Pulsa el botón del arma secundaria para alternar el botón del arma principal entre los modos de arma principal y arma secundaria.
- COMMAND DASH (Función de carrera): Selecciona ON u OFF para activar o desactivar la función de carrera pulsando ← ← o → → en el + Panel de Control.

RESULTADOS

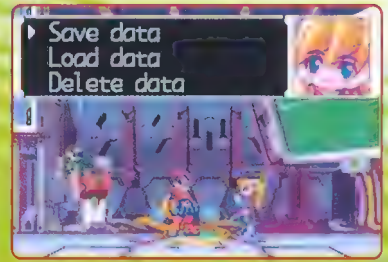
Cuando derrotas a un villano y acabas una misión, se mostrará la pantalla de resultados. En ella verás tu puntuación y recibirás un nombre en clave basado en lo bien que lo hayas hecho. Cuantos más puntos consigas más rápido subirás de nivel.

- **MISSION:** Indica el rendimiento general (de 0 a 20 puntos).
- **CLEARTIME:** Indica el tiempo empleado en terminar el nivel (de 0 a 20 puntos)
- **DAMAGE:** Indica los daños que has sufrido (de 0 a 20 puntos).
- **ENEMY COUNT:** Indica el número de enemigos derrotados (de 0 a 15 puntos)
- **RETRIES:** Indica el número de veces que has intentado el nivel. Cuanto menor sea, mejor (de 0 a 15 puntos)
- **WEATHER LEVEL:** Obtendrás puntos según las condiciones climatológicas en las que hayas derrotado a cada uno de los 8 guerreros. Conseguirás 10 puntos en las zonas de clima fijo, 10 en condiciones adversas y 0 si hace un tiempo normal.
- **ELF:** Conseguirás puntos si el nivel total de tus ciberelfos es inferior al nivel máximo.
- **TOTAL:** Indica la suma de las puntuaciones anteriores.
- **AVERAGE:** Indica la puntuación media de las misiones superadas.
- **LEVEL:** Se calcula a partir de la puntuación media obtenida en las misiones
- **CODENAME:** Un nombre en clave que dependerá de las armas que hayas usado y las acciones que hayas llevado a cabo durante la misión. En la primera misión, tu nombre en clave será Hunter.

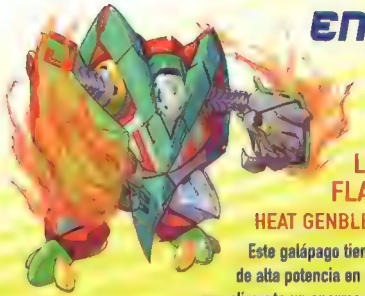
CÓMO GUARDAR LA PARTIDA

Habla con Ciel en el autobús para guardar la partida. Selecciona **SAVE DATA** (Guardar partida) y pulsa el **Botón A**. A continuación, responde **YES** (Sí) a la pregunta de Ciel. Se grabarán los avances que hayas realizado hasta entonces, así como tu configuración de botones. Puedes guardar hasta cinco partidas, si quieres grabar otra más tendrás que borrar una antigua.

ADVERTENCIA: No apagues la consola ni retires el cartucho Game Pak de la consola mientras se está guardando la partida. De lo contrario, podrías perder los datos.



ENEMIGOS FINALES



LA TORTUGA FLAMÍGERA

HEAT GENBLEM

Este galápago tiene un reactor de alta potencia en su caparazón que alimenta un enorme cañón de energía. A pesar de su inmenso tamaño, destaca por su movilidad y agilidad.

LA LANZA ALADA

PEGASOLTA ECLAIR

Este reploide, concebido para manejar grandes unidades de control del clima, destaca por su elevada autoestima y su arrogante personalidad.

LA DAMA DEL BOSQUE

NOBLE MANDRAGO

Esta reploide, encargada de controlar los bosques artificiales, es una ladrona de energía. Es capaz de regenerarse utilizando nanodispositivos, y puede controlar mecanoides a distancia.

EL LOBO DE LA TUNDRA

FENRI LUNAEDGE

Un comandante del ejército durante las Guerras Élficas, resucitado por obra y gracia de Weil. Es capaz de lanzar ataques a velocidades supersónicas.

LA VENUS DE LAS MARIPOSAS
SOL TITANION

Una reploide encargada del funcionamiento del mini-sol experimental desarrollado para el control del clima. La nula profundidad de su conversación disimula su capacidad para lanzar letales ataques de fuego

EL ASESINO ASTADO
MINO MAGNUS

Este reploide genera un campo electromagnetico en los hombros que le permite crear polaridades temporales y desplazar objetos a voluntad. Es un combatiente extremadamente poderoso, pero derrocha demasiada energía.

EL HORROR DE LAS PROFUNDIDADES
TECH KRAKEN

Un experto en el escondite y en atacar a sus enemigos por sorpresa
Su base de operaciones es un enorme submarino con forma de taladro.

EL GALLO MENTALISTA
POPLA COCAPETRI

Cuenta con la habilidad de controlar a sus oponentes durante un breve lapso de tiempo. Tiene un pésimo carácter y no le preocupa lo que piensen los demás.

INDICE

30 Verso la rovina
31 Personaggi
34 Comandi predefiniti
35 Le mosse
35 Armi secondarie
38 Per iniziare
40 Schermata azione di gioco
41 Schermata mappa
42 Schermata secondaria
44 Schermata equipaggiamento chip
46 Schermata equipaggiamento elfi
48 Oggetti speciali
49 Modalità opzioni
50 Risultati
51 Salvataggio della partita
52 I boss

VERSO LA ROVINA

Zero e i suoi amici hanno abbandonato la base di resistenza e percorrono il Paese a bordo di un enorme autobus. Hanno intrapreso questo lungo viaggio con lo scopo di aiutare gli umani e i Reploid disseminati nel territorio.

Improvvisamente Zero e Co. si imbattono in una carovana di umani rimasta vittima di una gang di Reploid. Dopo essersi prodigati in soccorso degli umani, Neige, una giornalista alla guida della carovana, racconta a Zero e alla sua truppa l'intera storia.

Neo Arcadia è stata completamente trasformata dal diabolico scienziato Dott. Weil. La città di Neo Arcadia, che era stata un tempo l'utopia dell'umanità, ha perduto il proprio leader durante un attacco condotto dallo stesso Zero, cadendo nelle perfide mani di Weil. Invece di proteggere gli umani, Weil ha dato ordine di sterminare tutti i ribelli, umani e i Reploid.

Gli umani della carovana tentavano di fuggire da Neo Arcadia perché non volevano sottostare alla dittatura di Weil. Ma durante il viaggio verso un rifugio di umani chiamato Ground Zero sono stati vittima di un'imboscata a opera dei Reploid...

Zero e suoi amici potrebbero aver trovato pane per i loro denti...

PERSONAGGI

ZERO

Uno degli hunter che ha combattuto insieme a X durante le lotte dei ribelli. Zero viene trovato da Ciel in uno stato di letargo nel centro ricerche sotterraneo. Adesso aiuta la resistenza nella lotta contro Neo Arcadia.

WEIL

Espulso 100 anni fa da Neo Arcadia, è un genio della scienza esperto nella creazione di Reploid. Neo Arcadia è sotto il suo totale controllo.

NEIGE

Giornalista intenta a convincere umani e Reploid della follia e dell'inutilità della guerra. Aiuta un gruppo di umani fuggiti da Neo Arcadia a raggiungere un campo di rifugio sicuro.

CIEL

Giovane scienziata che si occupava dello studio dei Reploid e dei cyber-elfi a Neo Arcadia. Ciel ha lasciato la base della resistenza per viaggiare con Zero e aiutarlo a salvare umani e Reploid disseminati nella zona.

CIRNO

Reploid da combattimento di Neo Arcadia che è stato intervistato da Neige ed è rimasto impressionato dalla sua intelligenza superiore.

ALOUETTE

Devota a Ciel, è un Reploid della resistenza che si prende cura degli elfi.

CIVETTA

Ingegnere che si occupa di sviluppare nuove armi per Zero e ha inventato un metodo per creare nuovi chip da componenti diversi.

HIRONDELLE

Membro della comitiva esperto in servizi segreti, in passato Hirondelle viaggiava per il mondo alla ricerca di informazioni. Da quando lavora con la resistenza, tra le priorità di Hirondelle c'è sempre la raccolta di informazioni relative ai servizi segreti.

CAROVANA

Umani guidati da Neige nella loro fuga da Neo Arcadia.

COMANDI PREDEFINITI

START
- Avviare il gioco (saltare il filmato)
- Aprire la schermata secondaria

SELECT
- Abbandonare l'arma rubata

PULSANTIERA DI COMANDO +
- Spostare il cursore nei menu
- ⬅/➡ Spostare Zero
- ⬆ / ⬇ Spostarsi su/giù Maniglie degli ascensori
- ⬆ Parlare/Entrare dalla porta Appendersi

PULSANTE A – SALTARE
- Confermare nei menu
- Saltare

PULSANTE B – ARMA PRINCIPALE
- Annullare nei menu
- Attaccare/Afferrare
- Utilizzare l'arma secondaria (tieni premuto il pulsate R e premi il pulsante B)

PULSANTE L – CORRERE
- Correre
- Visualizzare l'elenco dei cyber-elfi nella schermata secondaria
- Ritornare alla schermata secondaria dalle schermate di equipaggiamento chip e di equipaggiamento elfi

PULSANTE R – ARMA SECONDARIA
- Utilizzare l'arma secondaria (tieni premuto il pulsate R e premi il pulsante B)
- Visualizzare la schermata di equipaggiamento elfi dalla schermata secondaria
- Visualizzare la schermata delle opzioni dalle schermate di equipaggiamento chip e di equipaggiamento elfi

LE MOSSE

ATTACCARE
Premi il **pulsante B (predefinito)** per attaccare con l'arma di cui disponi. Tieni premuto brevemente il pulsante, quindi rilascialo per sferrare un attacco con carica.

SALTARE
Premi il **pulsante A (predefinito)** per saltare. Tienilo premuto per più tempo per uno slancio maggiore. Premi ⬅/➡ sulla **pulsantiera di comando +** per determinare la direzione del salto.

CORRERE
Premi il **pulsante L (predefinito)** oppure premi velocemente, per due volte, ⬅/➡ sulla **pulsantiera di comando +** per uno sprint breve.

SFERRARE CALCI AL MURO
Quando sei in prossimità di un muro, premi il **pulsante A (predefinito)** e la **pulsantiera di comando +** contemporaneamente in direzione del muro per sferrargli un calcio!

SOLLEVARE/AFFERRARE
Quando effettui un salto, premi ⬆ sulla **pulsantiera di comando +** per aggrapparti alla maniglia dell'ascensore. Premi ⬆ / ⬇ per spostarti su e giù. Premi il **pulsante A (predefinito)** per lasciarti andare.

MEGA SUGGERIMENTI
- Premi il **pulsante L** durante un salto o mentre sfondi il muro per spingerti ancora più lontano.
- In ambienti in cui puoi saltare fino a livelli superiori, premi contemporaneamente il **pulsante A (predefinito)** e la **pulsantiera di comando +** per saltare.
- Avanzando nel gioco otterrai armi e mosse aggiuntive!

ARMI SECONDARIE

BUSTER SHOT

La potenza ridotta del colpo è compensata da un lungo raggio d'azione. Basata su un vecchio modello portatile usato dalla resistenza, ora è dotata di un'impugnatura Z-Saber. Caricala per un effetto ancora più potente!

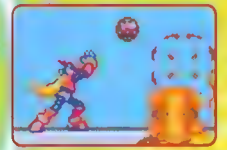
Z-SABER

Zero ha ereditato questa spada laser dal cyber-elfo X quando si trovava nel centro ricerche sotterraneo durante il suo secolare letargo. La Z-Saber serve solamente per i combattimenti a distanza ravvicinata, per cui è di vitale importanza rimanere vicini al nemico. Più potente della Buster Shot, la Z-Saber è in grado di effettuare combinazioni e attacchi con carica.

NUOVA ZERO KNUCKLE

Zero Knuckle è una potente arma multiuso creata da Cerveau. Diversa dalle armi standard, consente a Zero di inserire chip direttamente nelle proprie mani per potenziare la sua forza. La puoi usare per sferrare pugni ai nemici, rubare le loro armi e in tanti altri modi! Caricala per attacchi ancora più potenti.

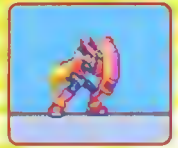
LANCIA



BOMBA

PISTOLA LASER

SABER



SCUDO

RUBA LE ARMI DEI NEMICI!

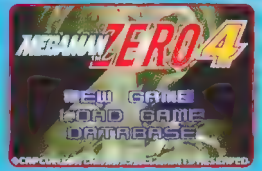
Puoi sottrarre le armi direttamente dalle mani dei nemici, quando usi Knuckle per dar loro il colpo di grazia. Non puoi rubare alcune armi, ma puoi sottrarne altre ai nemici ancora prima di averli fatti fuori definitivamente. Alcune armi "sottraibili" sono dotate di un numero limitato di munizioni oppure possono rompersi più facilmente, e non possono essere utilizzate quando Zero è appeso a una piattaforma. Per abbandonare un'arma rubata, premi SELECT (predefinito) oppure scegli DROP (Rilascia) dalla schermata secondaria.

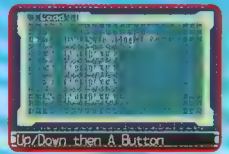
PER INIZIARE

MENU PRINCIPALE

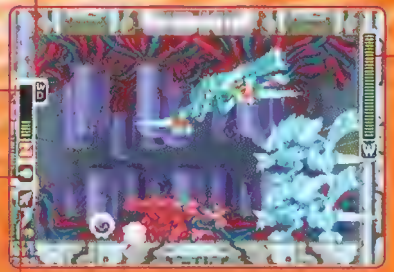
Nella schermata iniziale, premi START per aprire il menu principale. Usa la pulsantiera di comando + per selezionare l'opzione che desideri e premi START o il pulsante A per confermare la tua scelta.

- **NEW GAME** (Nuova partita) – Inizia una nuova partita. Puoi scegliere tra il livello di difficoltà EASY (Facile) o NORMAL (Normale).
- **LOAD GAME** (Carica partita) – Una volta visualizzato il menu Save File (File di salvataggio), seleziona una delle partite salvate. Riprenderai la partita dal punto in cui l'avevi precedentemente salvata.
- **DATA BASE** – Contiene le informazioni su tutti i nemici incontrati e sui personaggi con cui hai parlato finora nel gioco.
- **MINI-GAMES** (Mini partite) – Completando determinati obiettivi del gioco, vengono sbloccate nuove mini partite a cui potrai accedere da questo menu.



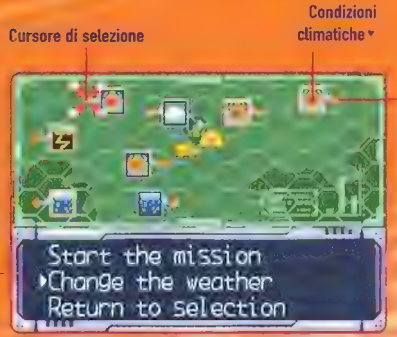


SCHERMATA AZIONE DI GIOCO



▾ Le armi sottratte ai nemici utilizzando Zero Knuckle appaiono come icone e indicano quante volte possono ancora essere utilizzate.

SCHERMATA MAPPA



▾ Il riquadro delle condizioni climatiche smette di lampeggiare quando fa bel tempo.

▾▾ Gli indicatori diventano grigi quando la missione viene completata.

SCHERMATA SECONDARIA

Premi START per aprire la schermata secondaria. Premi ⬆/⬇ sulla **pulsantiera di comando** + per scorrere gli oggetti da selezionare. Per accedere alla modalità Options (Opzioni), premi due volte il **pulsante L**. Contenuti della schermata secondaria:

1. **VITE RESTANTI**
2. **LIVELLO DI ZERO** – S (più alto), A, B, C, D, E o F (più basso)
3. **LIVELLO DI ENERGIA DI ZERO** – Usa i cyber-elfi per raggiungere il massimo valore
4. **TEMPO DI GIOCO TOTALE**
5. **NOME IN CODICE** – Stabilito in base ai risultati
6. **CRISTALLI DI ENERGIA**
7. **ARMA PRINCIPALE•** – Premi il **pulsante A**, quindi ⬅/➡ sulla **pulsantiera di comando** + per scorrere la selezione di Buster Shot, Z-Saber e Zero Knuckle
8. **ARMA SECONDARIA•** – Premi il **pulsante A**, quindi ⬅/➡ sulla **pulsantiera di comando** + per scorrere le armi secondarie
9. **ENERGIA SERBATOIO SECONDARIO** – Per usarlo, premi il **pulsante A**
10. **SCHERMATA EQUIPAGGIAMENTO CHIP** – Per visualizzarla, premi il **pulsante R**
11. **SCHERMATA CYBER-ELFI** – Per visualizzarla, premi il **pulsante L**
12. **BOCCAPORTO DI FUGA** – Per usarlo, premi il **pulsante A** (disponibile solo nei livelli completati)
13. **ABILITÀ EX ON/OFF••** – È disponibile solo un tipo di abilità EX Buster alla volta (tutti i tipi di abilità EX Saber sono sempre disponibili)
14. **FINESTRA DEI MESSAGGI** – Informazioni sugli oggetti selezionati

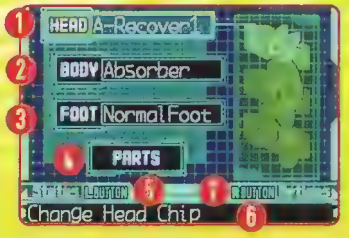
• **CAMBIO DELLE ARMI** – Quando selezioni un'arma diversa, puoi scegliere se abbandonare quella in uso (pulsante A) oppure tenerla (pulsante B).

•• **ABILITÀ EX** – Se un boss è compatibile con il clima in una determinata area, può sferrare un attacco EX speciale contro di te. Sconfiggi il boss e guadagna la sua abilità EX! Solo per livelli con difficoltà **NORMAL**.

SCHERMATA DI EQUIPAGGIAMENTO CHIP

Usa questo menu per equipaggiare i chip realizzati da Cerveau.

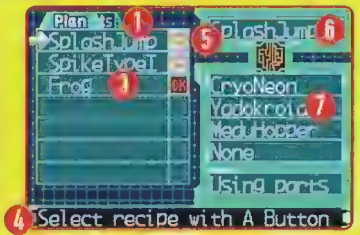
1 CHIP TESTA
2 CHIP CORPO
3 CHIP GAMBE/PIEDI
4 COMPONENTI – Per visualizzare l'elenco, premi il pulsante A
5 SCHERMATA SECONDARIA – Per tornare alla schermata secondaria, premi il pulsante L
6 FINESTRA DEI MESSAGGI – Visualizza le informazioni sugli oggetti selezionati
7 SCHERMATA DELLE OPZIONI – Per accedere, premi il pulsante R

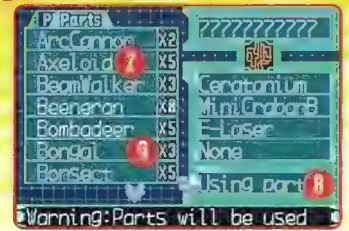


CREAZIONE DI CHIP

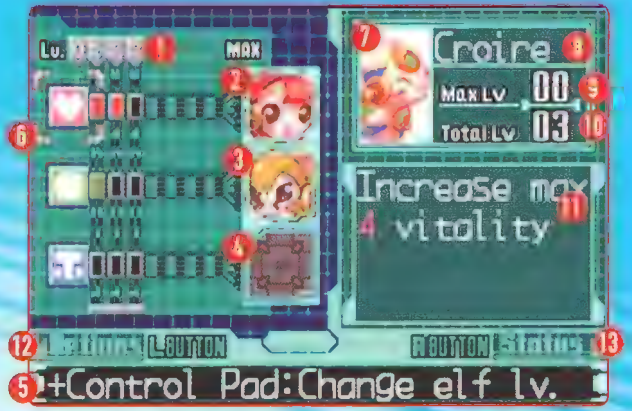
Parlando con Cerveau, puoi assemblare i componenti che hai collezionato per creare diversi tipi di chip. Puoi creare chip combinando i componenti indicati in specifiche "ricette", oppure combinandoli a tuo piacimento.

1 SCHEDA PIANO/COMPONENTI – Per passare da una scheda all'altra, premi ⬅/➡ sulla pulsantiera di comando +
2 OGGETTI – Per selezionarli, usa la pulsantiera di comando +
3 NOME CHIP – Prodotto in base alla ricetta usata o alla combinazione libera
4 FINESTRA DEI MESSAGGI – Mostra informazioni sugli oggetti selezionati
5 CHIP – Mostra il tipo di chip che si possono creare; mostra OK una volta che il chip è stato creato
6 NOME CHIP COMPLETO – Il nome viene visualizzato quando i chip sono creati seguendo una ricetta
7 COMPONENTI – Quando usi una ricetta, i componenti non selezionati sono indicati in rosso
8 CREA CHIP – Premi il pulsante A per creare chip con i componenti contenuti nell'elenco; non è disponibile quando sono necessari più componenti
9 NUMERO COMPONENTI IN USO – Fino a 9 per ciascun tipo di componente





SCHERMATA DI EQUIPAGGIAMENTO ELFI



I cyber-elfi sono dei programmi di riserva da usare quando hai bisogno di rinforzi. Durante la partita, puoi richiedere i cyber-elfi ad Alouette. Nel gioco è stato introdotto un nuovo tipo di elfo che può essere trasformato in infermiere, animale o hacker. La schermata di equipaggiamento elfi contiene i seguenti elementi.

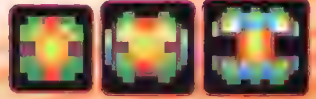
1 LIVELLO ATTUALE ELFO - Puoi copiare le abilità elfo all'interno del livello, con l'aiuto di Alouette e dei cristalli di energia per incrementare il livello dei tuoi elfi
2 ICONA INFERMIERE - Gli elfi infermieri possono ripristinare l'energia di Zero, fornire oggetti per la guarigione, ecc.
3 ICONA ANIMALE - Gli elfi animali danno maggiore mobilità, assistono nell'attacco e nella difesa, ecc.
4 ICONA HACKER - Gli elfi hacker danno maggiore potenza all'attacco, aumentano la frequenza con cui compaiono gli oggetti, ecc.
5 FINESTRA DEI MESSAGGI - Mostra informazioni sugli oggetti selezionati
6 CAMBIA ELFO - Premi ←/→ della pulsantiera di comando + (ricorda che puoi passare da un elfo all'altro solo entro i limiti del livello)
7 ELFO ATTUALE - L'immagine cambia con l'aumentare del livello
8 NOME ELFO ATTUALE
9 LIVELLO MASSIMO - Il livello aumenta man mano che sconfiggi i boss. Se il livello totale supera il livello massimo, il punteggio del tuo elfo subirà delle penalità per la missione in corso
10 LIVELLO TOTALE - Livello totale di 3 elfi in uso
11 ABILITÀ ELFO - Abilità dell'elfo attualmente selezionato. Quando parli con Alouette puoi visualizzare la schermata di gestione degli elfi
12 SCHERMATA OPZIONI - Per accedere, premi il pulsante L
13 SCHERMATA SECONDARIA - Per tornare a questa schermata, premi il pulsante R

INCREMENTARE IL LIVELLO DEGLI ELFI

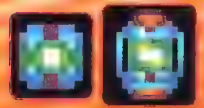
Alouette ti può aiutare a rendere i tuoi elfi più forti. Puoi dare loro cristalli di energia per incrementarne il livello e puoi sbloccare nuovi poteri da usare (solo per il livello di difficoltà NORMALE).

OGGETTI SPECIALI

Cerca gli oggetti quando sconfiggi i nemici e quando esplori attentamente i vari livelli di gioco.



ENERGIA VITALE – Collezionala per ripristinare energia. L'icona piccola ripristina 4 unità di energia, quella media ripristina 8 unità, mentre la più grande ricarica completamente il livello di energia. Se hai spazio nel tuo serbatoio secondario e raccogli l'energia vitale quando i tuoi livelli di energia sono già al massimo, questa viene raccolta direttamente nel serbatoio secondario.



CRISTALLI DI ENERGIA – Questa sostanza consente di far funzionare i Reploid. Utilizzala per incrementare il livello dei cyber-elfi. I cristalli piccoli equivalgono a 4 mentre quelli più grandi a 8.

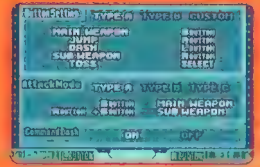
[illegible] – Aumenta di 1 il numero di vite restanti di Zero, fino a un massimo di 9.

[illegible] – Ti consente di immagazzinare le tue riserve di energia. Uno intero consente di ripristinare l'energia di Zero. Cerca questi serbatoi oppure acquistali in cambio di certi oggetti di cui disponi.

[illegible] – Collezionali e combinali per creare i chip. Alcuni compaiono quando sconfiggi dei nemici, altri sono invece nascosti in luoghi segreti.

MODALITÀ OPZIONI

Durante la partita, premi [illegible] per aprire la schermata secondaria e accedere alla schermata di equipaggiamento chip oppure a quella di equipaggiamento elfi. Quindi, premi il [illegible] o il [illegible] due volte per aprire la schermata delle opzioni. La modalità opzioni ti consente di cambiare la configurazione dei pulsanti, la modalità di attacco con arma secondaria e la funzione di corsa.



[illegible] – Seleziona TYPE A (Tipo A), TYPE B (Tipo B) o [illegible], per configurare le impostazioni.

[illegible] arma secondaria – Seleziona il tipo di attacco:

[illegible] – Tieni premuto il pulsante dell'arma secondaria e premi il pulsante dell'arma principale per fare fuoco.

TYPE B – Premi solamente il pulsante dell'arma secondaria per fare fuoco.

TYPE C – Premi il pulsante dell'arma secondaria per passare dall'arma principale a quella secondaria.

- COMMAND DASH (Corsa) – Seleziona ON o OFF per attivare o disattivare questa funzione, premendo ← ← o → → dalla pulsantiera di comando +.

RISULTATI

Quando batti il boss e completi la missione, viene visualizzata la schermata dei risultati. Otterrai dei punteggi e un nome in codice, in base ai risultati ottenuti. Maggiore è il numero di punti ottenuti, maggiore sarà la velocità con cui aumenta il tuo livello.

- **MISSION (Missione)** – Risultato totale (da 0 a 20 punti)
- **CLEARTIME (Tempo di completamento)** – Velocità con cui completi il livello (da 0 a 20 punti)
- **DAMAGE (Danni)** – I danni subiti (da 0 a 20 punti)
- **ENEMY COUNT (Nemici)** – Numero dei nemici sconfitti (da 1 a 15 punti)
- **RETRIES (Tentativi)** – Numero di tentativi utilizzati, devono essere limitati al minimo (da 0 a 15 punti)
- **WEATHER LEVEL (Livello del clima)** – Puoi ottenere punti sconfiggendo uno degli 8 guerrieri in diverse condizioni climatiche: ottieni 10 punti per le aree in cui non è possibile modificare il clima; 10 punti per le condizioni climatiche avverse; 0 punti se il clima è buono
- **ELF (Elfo)** – Puoi guadagnare punti elfo se il livello totale è inferiore al livello massimo
- **TOTAL (Totale)** – Totale dei punti ottenuti nelle categorie sopraindicate
- **AVERAGE (Media)** – Media delle missioni completate
- **LEVEL (Livello)** – Calcolato in base alla media dei punti delle missioni completate
- **CODENAME (Nome in codice)** – Posizione in classifica in base alle armi usate e alle azioni intraprese durante la missione (nella prima missione il tuo nome in codice è Hunter)

SALVATAGGIO DELLA PARTITA

Parla con Ciel sull'autobus per salvare la partita. Seleziona **SAVE DATA (Salva dati)** e premi il **pulsante A**. Rispondi alla domanda di Ciel selezionando **YES (Sì)**. Verranno salvati i tuoi progressi di gioco e la configurazione dei pulsanti. Puoi salvare un massimo di cinque partite prima di dover sovrascrivere i vecchi dati.

ATTENZIONE! Se spegni la console o rimuovi la cartuccia durante il salvataggio, tutti i dati verranno persi.

I BOSS

LA TARTARUGA INCENDIARIA

HEAT GENBLEM

Dotata di un potente reattore, integrato nel proprio corpo, che alimenta un cannone di energia. È caratterizzata da una mobilità e un'agilità in contrasto con l'armatura ingombrante.

LA LANCIA ALATA

PEGASOLTA ECLAIR

Usata precedentemente per gestire unità volanti del controllo climatico, questo Reploid è molto presuntuoso e sicuro di sé.

LA SIGNORA DELLA FORESTA

NOBLE MANDRAGO

Questo Reploid, con il compito di controllare le foreste artificiali, è in grado di rubare tutta l'energia. È inoltre capace di rigenerarsi usando dei mini macchinari, e di controllare in remoto i Mechaniroid.

IL LUPO POLARE

FENRI LUNAEDGE

Comandante militare durante le guerre degli elfi, è redivivo grazie agli esperimenti di Weil e dispensa attacchi a velocità supersoniche.

L'AMMALIANTE FARFALLA
SOL TITANION

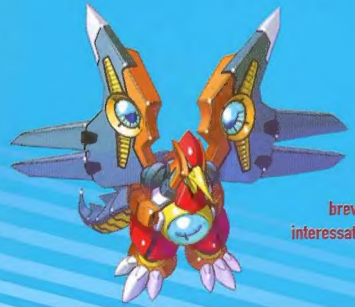
Reploid incaricato di azionare il mini sole utilizzato per la manipolazione del clima. Dietro la sua parlata superficiale si nasconde l'abilità di sferrare potenti attacchi di fuoco.

LA BESTIA CORNUTA
MINO MAGNUS

Grazie a dei campi elettromagnetici montati sulle sue spalle, ha la capacità di attirare le cose verso di sé oppure di allontanarle a suo piacimento. È molto forte, ma consuma molta energia.

IL TERRORE DEGLI ABISSI
TECH KRAKEN

Gli piace nascondersi nell'ombra e cogliere gli avversari di sorpresa. La sua base mobile sottomarina è un sommergibile a forma di trivella.



IL GALLO ENIGMISTA
POPLA COCAPETRI

Possiede l'abilità di controllare gli avversari per un breve periodo di tempo. Ha un pessimo carattere e non è interessato a ciò che pensano gli altri.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

- TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
- EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED.